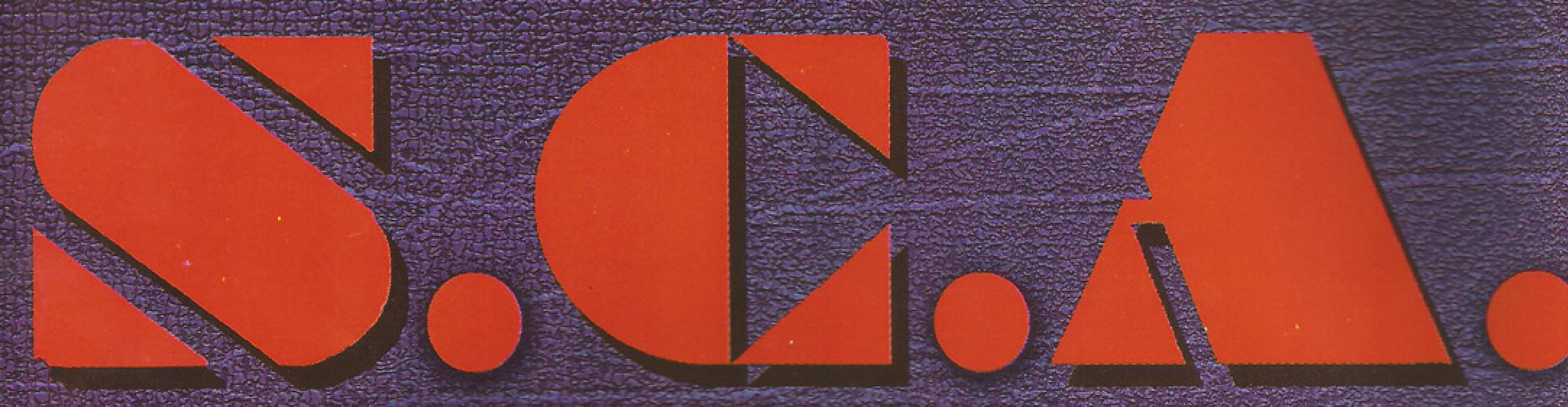

ACTION GAMES
¡¡¡EL PODER DEL VIDEOGAME!!!
PLAYSTATION 2:
FANTAVISION
DYNASTY WARRIORS
N64:
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
TRIPLE PLAY 2000
Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 102
$ 3,90.-
ISSN 0328-5081
Q EDITORIAL QUARK
00102
9 770328 508007
PLAYSTATION:
SUIKODEN
MICROMANIACS
NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
SILENT BOMBER
TEAM BUDDIES
RAYMAN 2
MOTO RACER WORLD TOUR
DREAMCAST:
DYNAMITE DEKA
HOUSE OF THE DEAD
SOUL CALIBUR
METROPOLIS
BLACK & WHITE
PC:
DIABLO 2
SIMCITY 3000
SHOGUN
RED ALERT 2



El primer servicio técnico especializado en PLAYSTATION en Argentina.



SERVICE OF COMPUTER AND

REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (americana)
NTSC (americana) A PAL-N Y NTSC (americana)
NTSC (japonesa) A PAL-N Y NTSC (americana)



consultas por e-mai

Maletines, remeras y gorritas
Playstation con logos originales.
Pregunta precios

horario de atención:
Lunes a viernes
de 10 a 19.30 hs
Sábados
de 10 a 14 hs.

No puedes escapar a tu destino,
ni tampoco a una Playstation

VENTAS POR MAYOR
Y MENOR

EXPRESS S.E. TM.

SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



TAMBIEN TENEMOS
MALETINES TIPO
BENNETTON
PARA TU CONSOLA
PSone

TENEMOS FUENTES, SWITCHEN
PARA PSone 220V. directo

l: scase_ar@yahoo.com

Consultas telefónicas **4954-8522**

Juan Domingo Perón 2338 1° "A"
CP 1040 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 102
ENERO 2001



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Federico Prado

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquin Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION

DREAMCAST

SATURN

PC

NINTENDO 64

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:

Otro año que se fue...

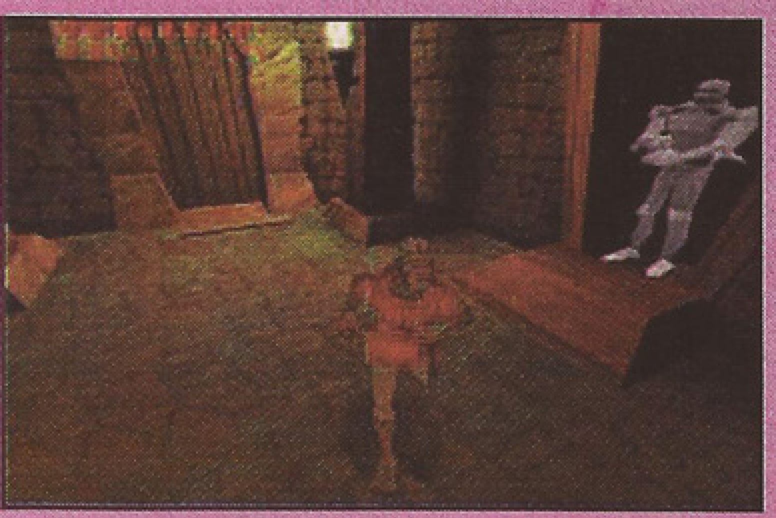
Otra gran cantidad de juegos, que quedarán en el olvido...
... Y otra gran cantidad de novedades para este 2001.
Sí, esperamos ansiosos este nuevo año, en el que se hablará de PSX 2, o de PS One, las nuevas consolas de Sony, o de Dolphin la nueva de Nintendo, o tal vez X-Box de Microsoft.
Está claro que con todo esto, los beneficiados seremos los consoleros, ya que los games que vayan saliendo serán cada vez mejores en todos los aspectos.
Bueno, poniendo atención a nuestra edición, les comentamos que está llena de novedades sobre los games que están saliendo.
Publicamos también a partir de este número la guía del Syphon Filter 2, pero irá saliendo de a poco porque es muy larga.
No se olviden de escribir, pronto será el sorteo entre las cartas que han llegado.
Un abrazo y hasta el mes que viene

La Banda

shots

Dragon's Lair 3D para X-Box y PC





El clásico Dragon's Lair está en camino para X-Box, desarrollado por Dragonstone Software. El juego se llamará Dragon's Lair 3D, y será la secuela 3D de la aventura "de dibujos animados" de Laseractive.

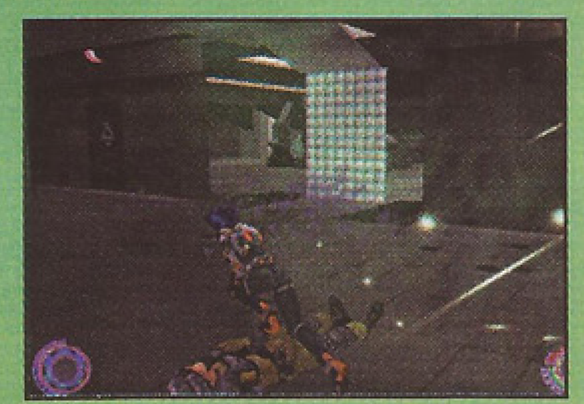
En el juego controlarás a Dirk en un entorno completamente 3D, con el argumento de siempre (lucha contra el dragón para salvar a la princesa), y el look de dibujos animados seguirá presente en el juego, con una técnica similar a la de Jet Set Radio.

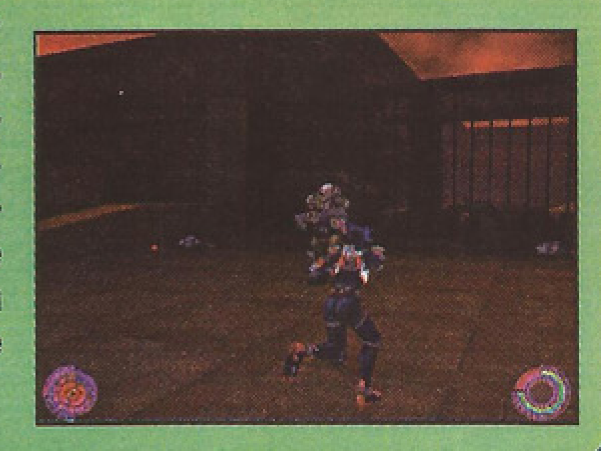
Habrá unas 20 habitaciones en cada nivel, con muchas trampas como la de las arenas movedizas, suelos que se caén, piedras rodantes... El juego saldrá tanto para X-Box como para PC, y además de este también están desarrollando Space Ace 3D, otro remake en 3D de otro clásico de Laseractive.

Todo sobre Oni

Oni es un juego que está desarrollando Bungie Software simultáneamente para Playstation2, PC y Mac así como una versión que saldrá más tarde para la nueva máquina de Microsoft, Xbox.

El juego es un Action-Adventure en el habrá bastantes combates cuerpo a cuerpo. Una de las características más destacables que lucirá es que posee un poco de manga y anime, mezclando elementos de ciencia ficción y alta tecnología con las artes marciales (una masa). Esto será común a lo largo del juego, desde los elementos gráficos como en el propio desarrollo del game, que no nos dará un segundo de respiro.





En el juego asumiremos el papel de Konoko una agente de policía que forma parte de un comando especial dedicado a combatir y perseguir los delitos tecnológicos del crimen organizado. Habrá un total de 14 niveles en los que aparecerán mas de un centenar de personajes, ya que, la trama argumental tendrá bastante importancia.

Llega Quake III: Team Arena

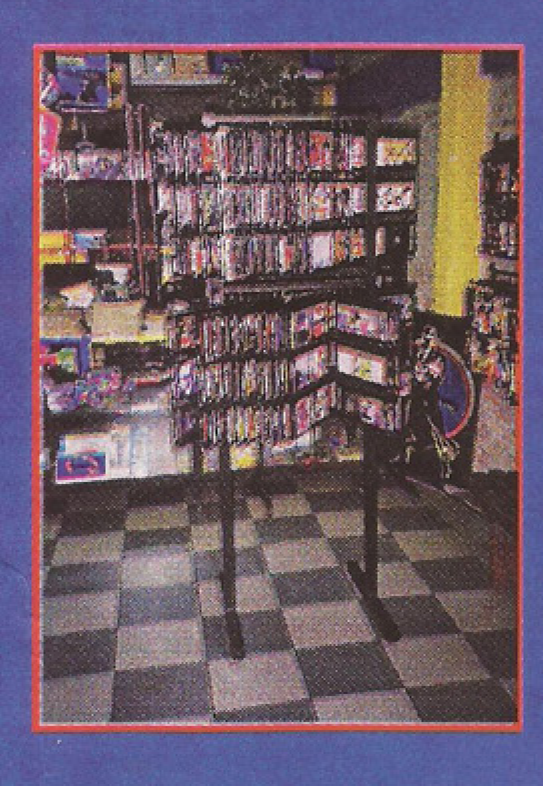
Acaba de ser lanzada la demo de lo que será la nueva apuesta de ID Software para el juego en red, Quake III: Team Arena que vendrá como ampliacion al popularísimo Quake III permitiéndonos jugar en modos multijugador por equipos.

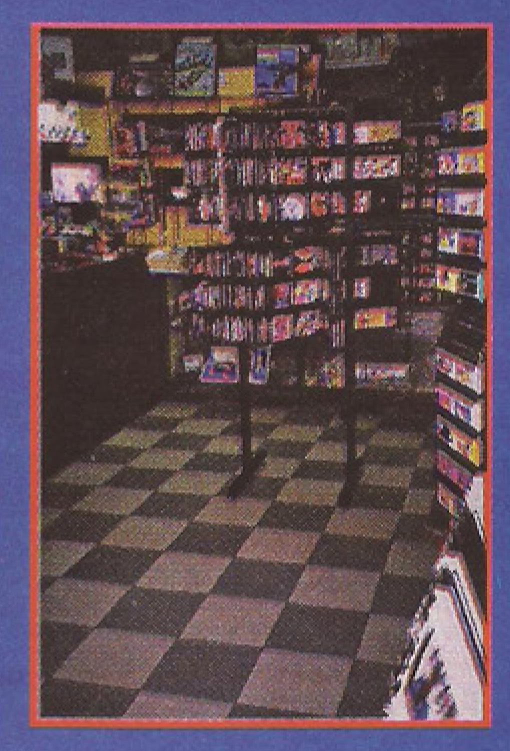
Nuevos modos, nuevas armas, nuevos models, nuevos mapas y un montón de novedades para una ampliación del todo imprescindible.

Por ahora podés tener la demo que no necesita el Quake III para funcionar y trae un mapa con una pequeña parte de las nuevas armas y novedades y con posibilidad de jugar multiplayer con humanos y con bots. ¿Qué tal?

EXHIBIDORES BERTONE

LINEA DE EXHIBIDORES PARA COMPACT DISC, FAMILY GAME O SEGA

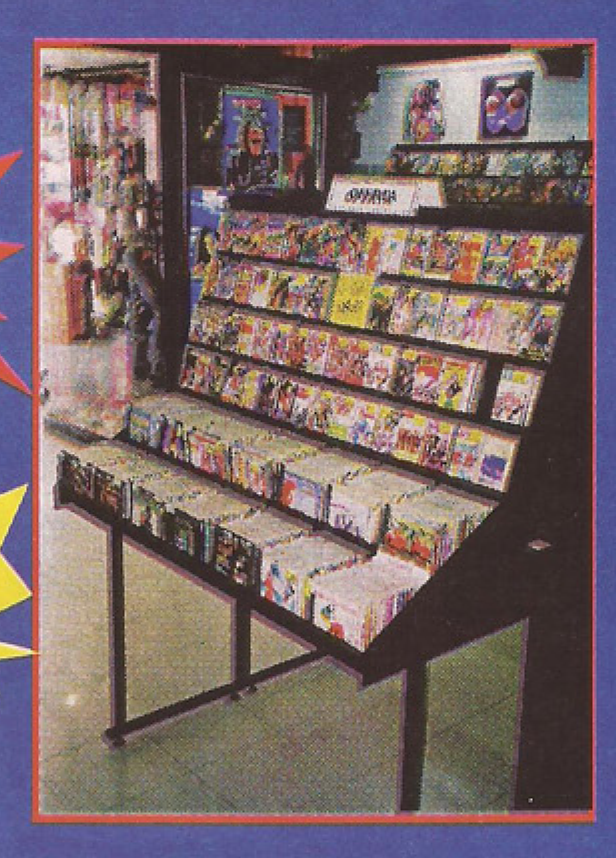




LOS DISEÑOS SE REALIZAN EN CHAPA, CAÑO, ALAMBRE Y PINTADOS EN PINTURA EPOXI



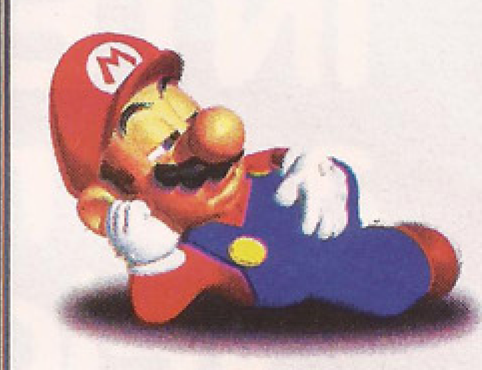
PLANES DE PAGO



ASESORAMIENTO TECNICO SIN CARGO Y A DOMICILIO LLAMENOS AL 4 249-9680

MARMOL 1033 - LANUS OESTE - (1824) PCIA. DE BS. AS. - TELEFAX: 4 214-2076





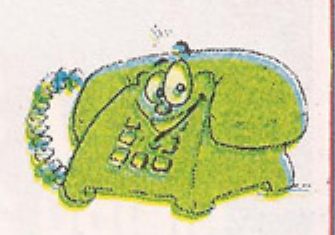
VIDEO JUEGOS

ULTRA 64 - SONY PLAYSTATION
PANASONIC 3DO - SUPER NINTENDO
SEGA SATURN - GENESIS - SEGA 32X
JUEGOS DE PC - GAME GEAR - GAME BOY



CONSOLAS - CARTUCHOS
JOYSTICKS - ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - CANJE
ALQUILER - SERVICE

¡¡Llamá!!
¡¡Reventá el teléfono!!
¡¡No te vas a arrepentir!!



Abierto todos los días del año
Diagonal Brown 1455 - (1846) Adrogué
Tel.: 4 214-2076

Plataformas

1 ó 2 Jugadores

Rayman Revolution

El héroe de Ubi Soft, en todas las plataformas. Desde luego pocos juegos más, aparte de Rayman 2 (con el primer Rayman ocurrió algo similar) han tenido la fortuna de poder disfrutarlo la mayoría de los usuarios, independientemente del sistema que tengan. Y es que la gente de Ubi Soft, tuvo muy claro desde el principio que, Rayman, mascota y emblema de la compañía debía salir para la mayor parte de las plataformas existentes en la actualidad. No querían que nadie se quedase sin jugar con su popular personaje. Dicho y hecho, primero obsequiaron a los seguidores de la 64 bits de Nintendo con una espléndida versión, en la que gracias al uso del genial Expansion Pack, se conseguía una calidad gráfica alucinante y pocas veces vista en la Nintendo 64. Luego le tocó el turno a la versión PC, en donde los gráficos en altísima resolución (jugar a 1024x768 es una masa) encumbraron aún más un título ya de por sí excelente.

Pero...aún no lo habíamos visto todo, quedaban por llegar las versiones de Dreamcast y Playstation. La primera, en nuestra opinión superior a la de PC en calidad de las texturas a pesar de estar tan sólo" a 640x480, así como una mejor animación del personaje.

Y por último la versión para PSX, sorprendente a más no poder, por su enorme parecido tanto gráfico como jugable (aunque se le acortara un poco el mapeado) a las máquinas superiores.

Cuando ya creíamos que todos habíamos recibido la correspondiente ración de Rayman 2, Ubi nos sorprendió hace poco con el anuncio de una nueva versión para la flamante Playstation 2.

En principio se podría pensar que es otra mera versión más de este gran juego de plataformas, pero la compañía francesa no ha parado de repetir por activa y por pasiva que este nuevo Rayman de PS2 traerá bastantes novedades respecto a las anteriores versiones. Tanto es así que incluso han renombrado a esta nueva versión con el nombre de Rayman Revolution.

Al menos hay que reconocerle a Ubi, el esfuerzo demostrado en las últimas versiones que salieron al mercado, es decir DC y PSX, en donde añadieron alguna novedad reseñable: en DC un nivel inédito que transcurría en la villa de los Globox (más algunos extras vía Internet) y en PSX, Rayman por primera vez habló castellano.

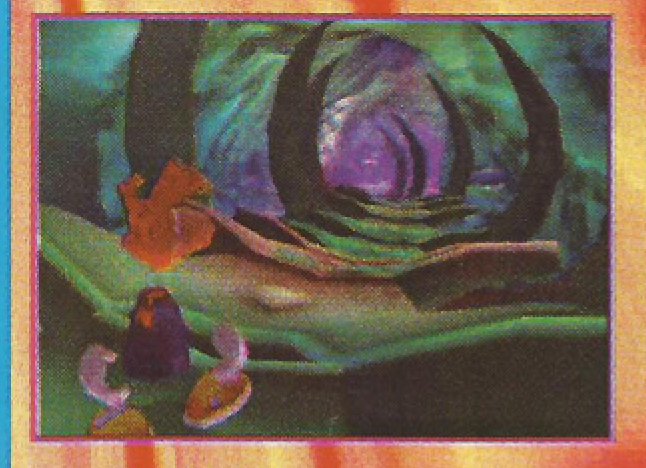
Ahora vamos a pasar a comentar un poco las novedades que traerá esta versión para la 128 bits de Sony, que serán a todos los niveles, tanto en el plano técnico como en el de la jugabilidad y desarrollo del juego.

Las mejoras técnicas se notarán sobretodo en los efectos de luz y de partículas en los que ya sabemos que Playstation 2 maneja a la perfección (es uno de sus puntos fuertes). Aunque para ser sinceros, el engine gráfico será prácticamente igual que el de la versión Dreamcast, el cual ya es de por sí realmente alucinante destacando el empleo de texturas artesanales (pintadas a mano para dar aspecto de dibujo animado, similar a lo visto en Wacky Races).

Pero sin duda las novedades más destacables afectarán a la jugabilidad. Rayman Revolution será más difícil que todas las anteriores versiones. Habrá nuevos personajes, incluyendo un mayor número de enemigos, y a menudo deberemos enfrentarnos con un gran número de ellos a la vez (hasta 10 enemigos simultáneos). Además, el desarrollo no será tan lineal ya que la libertad de movimientos de nuestro personaje ha aumentado bastante.

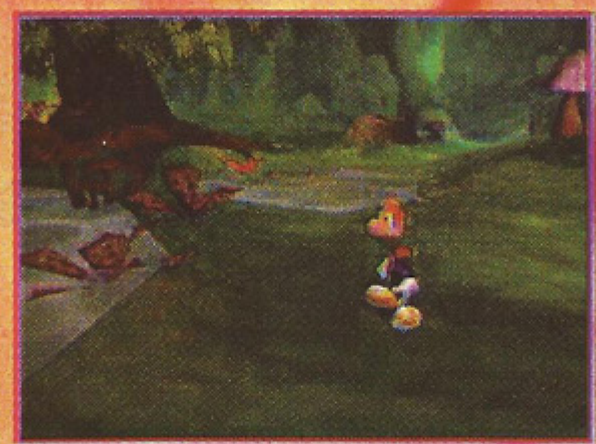
También, determinadas zonas del juego en un principio estarán bloqueadas y no serán accesibles hasta que Rayman adquiera algún tipo de habilidad o poder, con lo cual deberemos volver en algunos momentos del juego a fases ya visitadas. Como colofón a todas estas novedades estará la inclusión de múltiples niveles ocultos.

El primer plataformas viene de gala, De forma resumida, estas fueron las grandes novedades de la versión Rayman 2 para Playstation 2. Ahora sólo nos queda esperar para comprobar si esta nueva versión supera realmente a la espléndida versión Dreamcast aparecida hace unos meses. Lo que ya nadie podrá quitarle a Rayman Revolution es el ser el primer plataformas en estrenar la nueva máquina de Sony, lo cual no es poco.










Acción | 1 ó 2 Jugadores

Dynasty Warriors 2

Dynasty Warriors 2, titulado Shin Sangoku Musou en Japón, es uno de esos juegos que dan un soplo de aire fresco a un género: El género del Beat'em Up. Su planteamiento es parecido a juegos como Final Fight o Streets or Rage, léase ir por un escenario acabando con los enemigos a golpes, pero en Dynasty Warriors 2 adquiere una nueva dimensión. No sólo pelearás contra los enemigos, sino que dirigirás a un ejército entero en la batalla.

Los escenarios donde tiene lugar la batalla son completamente en 3D y son inmensos (alrededor de 150 acres cuadrados), y en cada escenario habrá hasta 1000 enemigos. Cada batalla tendrá sus propios objetivos, como el ganarte una determinada posición o capturar a un general enemigo.
El juego es una buena mezcla de Estrategia y Acción.
En el juego podrás elegir entre 23 personajes -generales de tu ejército-. El personaje que elijas será el que controlarás. Tu personaje tiene muchas funciones; además de la gran cantidad de movimientos de ataque que tiene, podrá cabalgar sobre caballos de guerra, utilizar un arco para acabar con enemigos a distancia, y muchas cosas más.
El juego se mostró en el stand de Midas en el ECTS -aunque aquí, la compañía que lo distribuirá será Acclaim-, y tenía una pinta excelente, resultando uno de los juegos de PS2 más prometedores.
El entorno gráfico se movía con una gran suavidad, pese a haber decenas de enemigos en pantalla, y la cantidad de movimientos y animaciones de los jugadores era envidiable para otros juegos del género.
En definitiva, que Dynasty Warriors 2 será un título muy a tener en cuenta para el lanzamiento de la esperada Playstation 2.







Puzzle | 1 Jugador

Fantavision

Cuando llegue el ansiado día del lanzamiento de PS2 en nuestro país, vendrá acompañada por un aluvión de títulos que de una forma u otra, son la mayoría de veces, las continuaciones de la primera hornada de juegos que hicieron triunfar a PSX hace 6 años. ¿Cuestión de superstición o falta de ideas?
En todo caso, entre las maravillas que acompañarán a la bestia negra (Ridge Racer V, Tekken Tag, Wipe Out Fusión...) tal vez un título pase desapercibido entre tanto desfile de modelos. Hablamos ni más ni menos que de Fantavision, el que puede ser el juego más deficiente de PS2 en cuanto al apartado gráfico, y el que cuenta con una jugabilidad que ya quería para sí títulos tan espectaculares como Street Fighter EX3 o Kessen.
Es un puzzle creado por Sony, que basa su peculiaridad en el original sistema de juego. Es un puzzle de fuegos artificiales. La forma de jugar es muy simple. Nosotros en pantalla nos guiamos por un círculo el cual podemos mover con el joystick analógico y podremos apuntar a todo cohete que salga disparado desde cualquier parte de la pantalla (arriba, abajo, diagonal...). El objetivo del juego es unir a tres cohetes del mismo color en múltiples de 3 o más (cuanta más cantidad, mas puntuación te dan) y hacerlos explotar antes que desaparezcan.
El juego está dividido en 8 fases en una dificultad creciente, donde aparte de aumentar la rapidez del desplazamiento de los cohetes, fenómenos atmosféricos como lluvia o baja visibilidad, nos pondrán las cosas mas difíciles si cabe, provocando así el reto del jugador.
Poco nos queda decir de este título, sin duda el más original de un catálogo que, aunque sus defensores lo quieran negar, está lleno de continuaciones, buenas, pero continuaciones. Hoy en día, parece que la originalidad es un bien muy preciado. No sólo basta con mejorar la calidad gráfica y sonora, sino aportar nuevas sensaciones y retos al jugador, y podrás estar seguro que este juego, aunque parezca de lo más vulgar del catálogo, esconde en su interior una muy buena jugabilidad, que otros juegos de más renombre como Kessen, o Driving Emotion no la poseen. No es un juego para tirar cohetes y listo, si te gustan los puzzles o los juegos originales y divertidos, no podés dejar de probar este Fantavision.
No valen para analizar la capacidad de la máquina. Sus fondos son discretos, pero la representación de los cohetes y demás efectos de luz, merecen una mención especial, donde se pone a las claras la capacidad de la máquina de crear múltiples efectos de luz y descomposición de partículas en tiempo real. Además un juego de este género tampoco necesita unos gráficos de película.



El sonido en cambio sí está en una calidad considerable, con un estilo de música tranquilo y acorde con el juego, dejando pensar al jugador. Sus composiciones son pausadas y nunca repetitivas.
El juego se deja jugar muy bien. Nunca perdés de vista el ícono con el que realizar las acciones, por muy rápido que vayas. Además, su sencillo manejo deja a las claras el tipo de juego que es y la sencillez que buscan los creadores a la hora de enfocar este aspecto, piedra filosofal de todo buen puzzle.
Puro vicio. Es tan original y novedoso, que ya por eso te divierte. No obstante se te hará algo repetitivo si no sos un aficionado a este tipo de género. Merece la pena que lo pruebes, porque si te gusta, quedarás en la máquina por un buen tiempo.



Carreras

1 o + Jugadores

Micro Maniacs

Codemasters nos vuelve a sorprender con otra obra maestra jugable, continuación de sus series Micro Machines. Esta vez no serán coches de miniatura los que correrán en circuitos domésticos, sino hombres de miniatura con muchas ganas de ganar como sea y con unas piernas muy rápidas.

Micro Maniacs nos ofrece la posibilidad de competir en más de 30 circuitos escogiendo entre 8 "maníacos" (más 4 ocultos). Hay dos tipos de carreras: Las normales y los duelos. Las carreras normales serán generalmente a tres vueltas y en ellas compiten 5 corredores, gana el que llegue primero (normal...).

Los duelos son ya algo distinto. Son entre dos corredores y se van adjudicando puntos, hasta que la diferencia sea de 4, o se den tres vueltas completas (gana el que tenga más puntos). Un corredor ganará un punto cuando le saque al contrario una gran ventaja (el otro sale del enfoque de la cámara), cuando el contrario se pierda o "sufra un accidente" o cuando el que va primero esté mucho tiempo aventajándolo al otro.

El desarrollo del juego es frenético. Tardarás un tiempo en adaptarte a la velocidad de la cámara y al principio te costará ver el trazado del circuito y te saldrás en las curvas, pero pasado un tiempo irás acostumbrándote a ese ritmo y tendrás posibilidades de ganar las carreras.

Entre la diversidad de circuitos está un escritorio de un arquitecto, una cocina, una bañera, un taller de mecánico (con sus taladros, sus cutters y sus objetos punzantes que tendrás que esquivar). Hay algunos circuitos en los que correrás en motos acuáticas, en tablas de skateboard, montado en abejas, lo cual le da más originalidad si cabe al título.

No pienses que en las carreras sólo habrá que correr "limpiamente". Nuestros Micro Maniacs tendrán un amplio abánico de armas y ataques especiales para ganar a toda costa, que estarán en relación con los poderes que poseen (Pyra, una chica que tiene la cabeza en llamas, lanza bolas de fuego, por ejemplo). Estos ataques se recogen en puntos del circuito, recogiendo unas esferas blancas luminosas.

Y nos olvidábamos de una cosa. Las posibilidades multijugador: Hasta 8 jugadores podrán participar en una carrera, haciendo uso de 2 multitaps. Jugar con más gente hace este juego todavía más divertido y emocionante, los insultos y los piques no tardarán en llegar.

En definitiva, que Micro Maniacs es uno de los juegos más originales que han salido para Playstation, y una compra muy recomendable para todos los que disfrutaron de Micro Machines V3.

Jugabilidad:

Al principio controlar a los corredores (que tienen sus pros y contras) te resultará difícil y te volverás loco, pero tras un tiempo y muchas derrotas dominarás el control y podrás hacer frente a los otros participantes. La dificultad es creciente a medida que prosperás en el desafío (8 fases, elegís uno de cuatro circuitos en cada una), pero si te acostumbrás al control llegarás lejos.

Diversión:

Esto es lo mejor del juego. Las carreras son divertidas y emocionantes, cuando vayas de líder podés meter la pata y hacer lío, o podés remontar si vas último. Como ya dijimos el juego es muy original y frenético, y si a esto le sumamos las amplias opciones multijugador que tiene... Diversión pura.

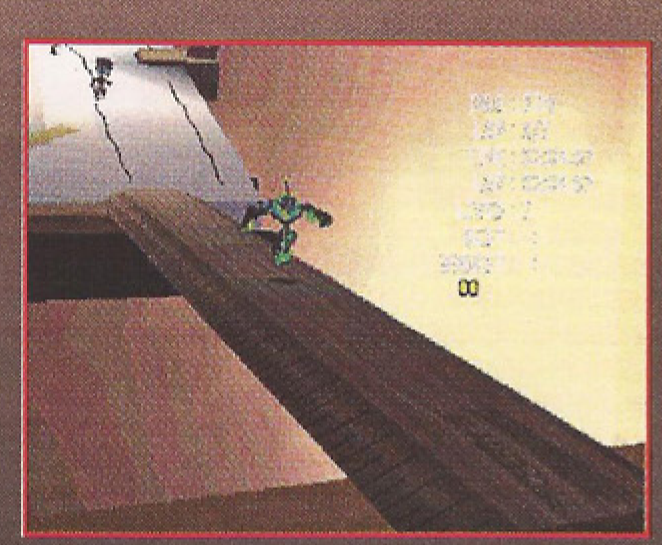
Veredicto:

Codemasters nos ha vuelto a regalar una joya, uno de los juegos más originales de los últimos tiempos y una compra obligada para todos los que disfrutaron con Micro Machines. Si nunca jugaste a Micro Machines, compralo y descubrirás por qué este Micro Maniacs es una joya.



Gráficos:

Los gráficos del juego no son de gran técnica, pero cumplen con creces su cometido. Los escenarios son en 3D/2D (base poligonal con algunos renders), y los personajes son en 3D. Todo el entorno de los circuitos está muy bien hecho y la animación de los objetos y los personajes es soberbia.





Sonido:

Este es tal vez el aspecto más flojo del juego. Hay pocas voces, pero buenas, y el sonido FX es bueno pero también poco variado. Pero lo que acaba con todo es la música, de tipo futurista y repetitiva, que no nos gustó. Tal vez a muchos la música de este juego les encantará ...cuestión de gustos.



RPG

1 Jugador

SUIKODEN 2

La saga Suikoden retoma la leyenda china de las 108 estrellas del destino que luchan contra la opresión, este juego es la secuela del Gran Suikoden I en el que las luchas del Imperio Luna Escarlata y la armada de la liberación eran las protagonistas, muchos años han pasado de eso y la República de Toran gobierna en los antiguos territorios del Imperio.

Pero el antaño enemigo del Imperio Luna Escarlata, la Ciudad Estado Jowston está a punto de sufrir su más sangrienta guerra provocada por el infame Luca Blight príncipe de HightLand.....

Alguien tiene que salvar a la Ciudad Estado

Uno de los grandes alicientes de Suikoden II es la posibilidad de cargar una partida del anterior juego, lo que conseguirá que puedas reclutar al personaje principal de la primera entrega. Empezás siendo un chico joven en un campamento militar del reino de HightLand, pronto volverás a tu casa y al dojo de tu abuelo....pero un ataque sorpresa de la ciudad estado acaba con toda la compañía del unicornio en la que milita el héroe ¿Ha roto la tregua la Ciudad Estado Jowston? ¿Que tiene que ver Luca Blight con el ataque?. Pasemos de contar la historia del juego a analizarlo.

Gráficos

Quizás la parte más floja del juego, no pueden hacer frente a burradas 2d del estilo de Legend of Mana o Saga Frontier 2, a pesar de todo está en una resolución bastante más presentable que la primera parte. Se ha añadido algún buen efecto a las batallas y el diseño de las 108 estrellas del destino esta bastante bien

Jugabilidad

Al fácil control del juego hay que añadirle una complejidad brutal muy infrecuente en los últimos rpgs japoneses. Cuando consigas el castillo y las 108 estrellas del destino, llegarás a tener mini-juegos de escalada, de dados, de baile, etc. etc. etc. Realmente en complejidad de juego solo puede competir con los Ultima. La dificultad está un poco desalineada mientras los enemigos del mapa están torpes, los enemigos finales son terribles y te harán ver la pantalla de Game Over varias veces. A esto hay que agragarle las batallas épicas, la recolección de las 108 estrellas del destino, las mini búsquedas etc. No te vas aburrir en siglos con el Suikoden II

Diversión

A pesar de las tediosas batallas, la brutal complejidad del juego y el carisma de algunos personajes (Viktor, Flik y por supuesto el maloso Luca Blight) aderezado con una genial historia de guerras entre países enemigos (pero guerras tan reales, que si una ciudad está ocupada por HightLand, no entras) te harán pasar grandes momentos.

Sonido

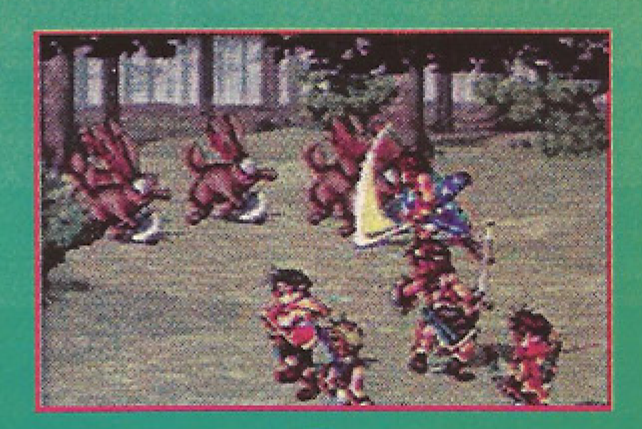
Estupenda música sobre todo en las ciudades, aunque le falta un poco de dramatismo en algunas escenas. Realmente memorables la música de la ciudad de matilda y en GreenHill al principio. Los FX están bien sobre todo en las batallas y en algunas piezas cantadas por algunos personajes. En general está a la altura que se espera de una compañía como Konami

LAS 108 ESTRELLAS DEL DESTINO

Esta es una guía de Suikoden 2, sólo de los personajes, ya que el juego es bastante fácil.

Castillo nivel 1: de 1 a 30 miembros.
Castillo nivel 2: de 31 a 60 miembros.
Castillo nivel 3: de 61 a 100 miembros.
Castillo nivel 4: a partir de 101 miembros.

1. Héroe: al empezar el juego.
2. Ridley: después de derrotar a kiba en Two River.
3. Shu: en Radat, es parte de la histria principal del juego.
4. Luc: te lo da leknaat al poco tiempo de conseguirte el castillo.
5. Humphrey: en villa carretera hablá con él y tendrás que completar la mazmorra dragón al norte de villa carretera, después se te unirá.
6. Hauser: en el monte rakutei después de derrotar a Neclord.
7. Kiba: pedile que se te una tres veces después de derrotarlo.
8. Pesmerga: con el castillo nivel 4 en la caverna del viento donde encontraste la espada dragón estrella.
9. Sierra: en villa tigermouth cuando kahn te pida que la reclutes.
10. Teresa: cuando la rescates de greenhill.
11. Nina: cuando vuelvas al castillo con Teresa.
12. Feather: andá a villa bosque cuando Badeaux te de los cristales.
13. Viktor: estará con vos casi todo el juego pero se te unirá definitivamente en South Windows.
14. Valeria/Kasumi: elejí a una de las dos en el castillo de gregminster.
15. Fitcher: al mismo tiempo que Ridley.
16. Clive: hablá con él en musa en la parte derecha de la ciudad, después reclutalo en South Windows después de haber ido a lakewest.
17. Flik: cuando consigas el castillo.
18. Tsai: al final del bosque que hay en Ryube, cuando víctor te pida que lo reclutes.
19. Jess: con Hauser.
20. Stallion: después de rescatar a Teresa de greenhill estará en Radat, tenés que huir 50 veces de combates para ganarle en la carrera, él te dirá las veces que te faltan.
21. Georg: en el camino que hay para ir a villa tigermouth lo encontrarás después de derrotar a neclord.
22. Hanna: hablá con ella en Toto después de que sea destruida.
23. Killey: hablá con él en South Windows después de reclutar a Alex, estará en su tienda del castillo, de que se vaya del castillo pedile que se te una en South Windows.
24. Anita: en la posada de Musa o Banner, dale un antitóxico, decile que es muy bella y seguí hablando con ella hasta que se te quiera unir.
25. Sigfried: en la mazmorra del unicornio donde reclutaste a Hix y Tengaar después de que badeaux te de los cristales tenés que ir con Nanami en el partido.
26. Kyaro: la primera vez que vayas la tendrás que reclutar a la fuerza.
27. Rina: hablá con ella cuando Tai Ho acepte llevaros a Kuskus.
28. Tai Ho: ganale 5000 poth jugando con él en el puerto de Kuskus.
29. Eille: con Rina.
30. Yam Koo: con Tai Ho.
31. Bolgan: con Eille y Rina.
32. Hix: después de defender Two River hablá con él en Lakewest con Flik en el partido, después andá a kobold village al sur de Two River y completá la mazmorra unicornio.
33. Tengaar: con Hix.
34. Freed Y: cuando South Windows caiga en manos de Highland.
35. Cuando reclutes a Shu ve a Radat con Freed en el partido y hablá con ella en su casa.
36. Chaco: con ridley.
37. Klaus: con Kiba.
38. En la primera batalla de Musa clavale una espada y Flik lo convencerá para que se te una.
39. Tetsu: comprá tocos fritos de villa kobold en Two River y empieza a tomar tacos hasta que eches humo, hablá con él echan-



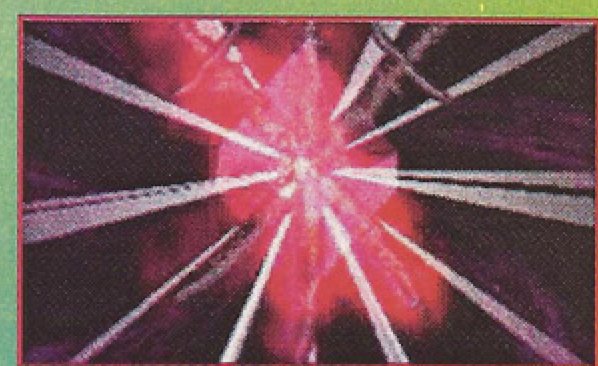
do humo y podrás reclutarlo.
40. Jeane: en la tienda de runas de Two River después de perder Greenhill.
41. Wakaba: con el castillo nivel 2 y el héroe con nivel superior a 30 hablá con él en Villa Bosque.
42. Max: después de matar a Luca ve a South Windows y decile que querés que se te una, si no se lo decís ahí se irá y ya no podrás reclutarlo.
43. Genshu: en Coronet con el castillo nivel 4 y el arma del héroe con nivel superior a 13.
44. Camus: cuando vuelvas de la misión secreta de Musa lo reclutarás en el castillo rockaxe.
45. Miklotov: con Camus.
46. Jude: cuando recuperes greenhill hablá con él en la escuela y te dirá que necesita arcilla, andá a villa bosque y hablá con uno que dice que tiene mucha arcilla, pedile un poco y dásela a Jude y decile que se te una al grupo.
47. Comprá la urna que te pide en el mercado de Greminster y dásela.
48. Lorelai: hablá con ella en Greminster con el castillo nivel 3.
49. Tony: hablá con él en la casa del jefe de Villa Bosque cuando tengas el castillo en nivel 2.
50. Gijimu: en Tinto después de derrotar a Neclord.
51. Rikimaru: hablá con él en Ryube y dale de comer, pagale su comida (3000 poth) y se te unirá.
52. Gantetsu: después de derrotar a Neclord hablá con el en South Windows cuando la fuerza del total del partido supere 400.
53. Simone: comprá un broche de rosa en villa bannery dáselo en Radat.
54. Connel: en Villa de Bosque con el castillo nivel 3 dale un juego de sonido.
55. Hans: habla con él en la segunda planta del INN de Two River y decile que puede montar una armería gratis.
56. Huan: al poco tiempo de tener el castillo llegará y se te unirá voluntariamente.
57. Tuta: hablá con ella en musa cerca de la casa de Huan.
58. Futch: con Humphrey.
59. Tomo: cuando Tsai te pida que vayas a su casa por las herramientas andá con Tsai en el partido a su casa y allí estará ella.
60. Badeaux: en el trayecto Greenhill/Matilda hablá con él cuando tengas el castillo nivel 3 con Shiro en el partido.
61. Mazus: en las minas de tinto con el castillo nivel 4 está cerca de los hielos por los que te deslizás.
62. Mondo: en Rokkaku Hamlet (al final viene como se entra) con el castillo nivel 4 y con Valeria o Kasumi en el partido decile al jefe de la aldea que te preste ayuda.
63. Sasuke: con Mondo.
64. Leona: con Flik.
65. Adlay: después de conseguir el castillo andá a su casa en South Windows y dale un Jizo sacrificio, un escudo de madera y una runa viento, cuando le vayas a dar la runa viento arrojásela y se te unirá.
66. Raura: en la ciudad de Tinto cuando hayas reclutado a Jeane.
67. Sheena: él te pedirá en el castillo que lo lleves a Greminster, llevalo y su padre te dirá que te lo lleves.
68. Kinninson: en el Bosque Ryube poné el nido en su sitio, andá a casa de Tsai, volvé al nido y te estará esperando.
69. Shiro: con Kinninson.
70. Amada: cuando tengas que ir a Two River andá a Radat y ganale en el duelo.
71. Emilia: en la academia de Greenhill contale la verdad y se te unirá.
72. Zamza: hablá con él en el INN de Toto (antes de que la destruyan) con Nanami en el partido.
73. Karem: con el castillo nivel 3 bailá con ella en Kuskus después de matar a Luca.
74. Lo Wen: con Gijimu.
75. Tenkou: en Villa Crom dale un juego ventana.
76. Gadget: con Meg.
77. Annalle: después de matar a Luca andá a la posada de South Windows y se irá, luego andá a la parte derecha de la ciudad y escuchala cantar, cuando termine pedile que se una al grupo.
78. Viki: en el trayecto Greenhill/Matilda te aparecerá y te pedirá si se puede quedar en su casa, aceptá y se te unirá.
79. Koyu: con Gijimu.
80. Vincent: en Radat donde estaba Simone andá con el castillo nivel 4 y con Simone en el partido.
81. Meg: en la frontera Greenhill/Musa hablá con ella cuando tengas el castillo nivel 2.
82. Mukumuku: en publo Kyaro habla con el gran árbol de la casa del Héroe 3 veces o cerca de la frontera Greenhill/Musa sólo con el Héroe en el partido y empezá a luchar hasta que aparezca.
83. Marlowe: con Gijimu.
84. Richmond: en Radat jugá con él a cara o cruz una vez y perderás, andá a la posada y hablá con uno que te dirá que hace trampa y te dará una moneda buena, decile que si jugás con esa moneda y se te unirá.
85. Apple: cuando vuelvas a Toto con el amuleto de madera para Pilica ella estará allí y se te unirá hagas lo que hagas.
86. L. C. Chan: andá a la INN de Villa Crom con Wakaba en el partido y después andá a la casa de la derecha de la posada.
87. Millie: en Ryube ayudale a buscar a Bonaparte y cuando lo encuentres ella se te unirá.
88. Tessai: después de recuperar Greenhill andá a la armería de Kuskus con Víctor en el partido y hablá con él.
89. Taki: hablá con ella en Lakewest muchas veces hasta que puedas reclutarla.
90. Gengen: está desde el principio.
91. Gabocha: en la aldea Kobold de Two River hablá con Gengen en el partido.
92. Yuzu: después de completar la mazmorra unicornio ofrecele ayuda para cuidar sus ovejas.
93. Hai Yo: en el castillo cuando esté nivel 2 hablá con él en el balcón entrando por la derecha.
94. Kahn: hablá con al salir de Villa Crom cuando Tinto haya caído en manos de Neclord.
95. Bárbara: con Flik y Leona.
96. Sid: está oculto en una habitación de las tuberías de Two River, tenés que ir entrando por una catarata que hay casi al principio con Chaco en el partido.
97. Shin: con Teresa y Nina.
98. Oulan: hablá con la vieja que hay debajo del puente y te dirá que hay unos matones que secuestran chicas, salí de la ciudad, volvé a entrar con 5 mujeres en el partido y cruzá el puente, intentarán robarte, llegará Oula, te salvará y se te unirá.
99. Shilo: en el INN de Lakewest con el castillo nivel 2 ganale 5000 poth jugando chinchirorin.
100. Alex: hablá con él en el INN de South Windows después de conseguir el castillo.
101. Hilda: con Alex.
102. Bob: con el castillo nivel 3 hablá con él en la aldea kobold de Two River.
103. Ayda: con Feather.
104. Pico: en Greenhill habla con él cuando hayas reclutado a Anaalle.
105. Alberto: habla con él en Tinto cuando hayas reclutado a Pico y a Anaalee.
106. Tempiton: ve al fuerte mercenario cuando tengas el castillo y habla con él, después andá a Toto y hablá allí con él y se te unirá.
107. Hoy: después de matar a Luca andá al bar de Radat y allí se te unirá.
108. Gordon: conseguí 50000 poth comerciando y podrás reclutarlo en Greminster.

COMO IR A ROKKAKU HAMLET

En villa de Banner, al final donde está Varkas vas un poco atrás, e intentás colarte por los árboles de abajo hasta que te cueles por uno, seguís el camino y allí estará Rokkaku Hamlet.

FINAL BUENO

Tenés que tener las 108 estrellas antes de que Shu y compañía den la charla para animar al grupo, cuando Nanami se lanze a protegerlos en el castillo Rockaxe gritá: ¡¡¡Nanami!!! Lo más rápido que puedas, entonces cuando Huan informe lo que pasó pedirá a Shu que hable con él en privado. Hecho esto cuando acabes el juego andá a Tenzam (al norte de Kyaro) y encontrarás a Jowy, te retará a un duelo, defendete todo el rato y cuando te diga que le agarres su runa decile que no todas las veces que haga falta hasta que aparezca Leknaat y...



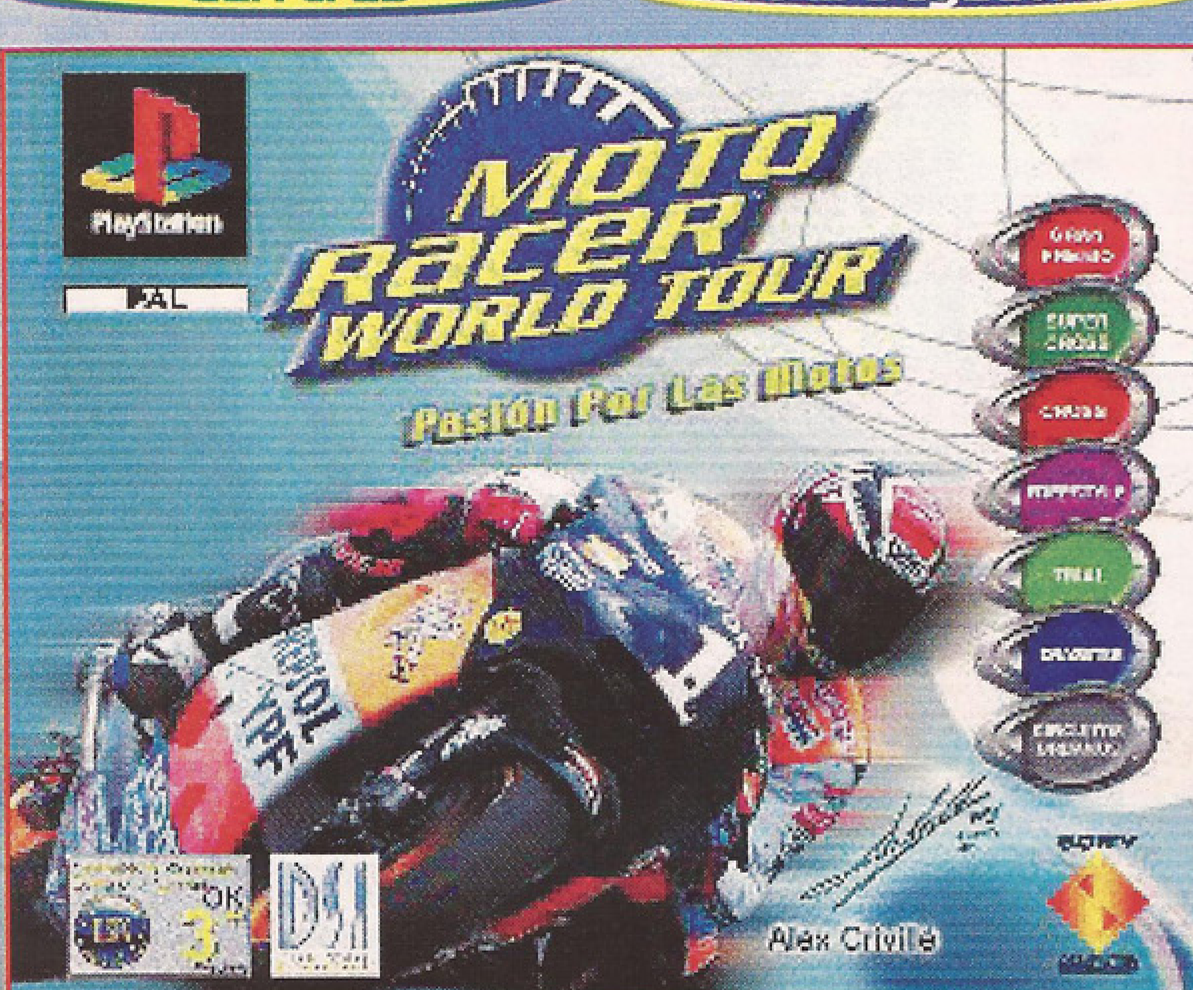




playstation preview

Carreras

1 ó 2 Jugadores



Moto Racer World Tour, es el game de motos que más se destaca dentro de la poca variedad de juegos de esa disciplina. Además posee 4 juegos en uno.

Un catálogo casi vacío

La verdad es que los juegos de motos (sean de la disciplina que sean) no se destacado mucho en el ya extenso catálogo de Playstation. Esto se hace mucho más palpable si comparamos el número de juegos existente de motos con los juegos de coches, en donde estos últimos ganan por goleada no sólo en cantidad de títulos aparecidos sino también en calidad. De los pocos juegos que ha habido de motos, casi ninguno ha alcanzado una calidad alta siendo la mayoría bastante comunes. Esperemos que en algún momento hayan juegos de motos de Playstation que estén a la altura de los grandes juegos de autos como por ejemplo Gran Turismo. De todas formas, entre todos los juegos de motocicletas aparecidos en PSX la saga Moto Racer siempre ha sobresalido por méritos propios. Las dos entregas anteriores ya nos dejaron un buen recuerdo por su gran nivel en todos los apartados, destacando por la particularidad de combinar en un solo título competiciones de superbikes con motocross. Todo un acierto, que aparte de alargar la vida del juego considerablemente hacía el discurrir de las partidas bastante mas variadas y emocionantes. Ahora nos llega la tercera parte de esta saga de velocidad, también de la mano del grupo programador galo Delphine Software (los mismos que anteriores entregas) pero con la salvedad de que la compañía distribuidora es Sony Computer Entertainment en vez de Electronic Arts.

Cuatro juegos en uno

Pero, ¿cómo es Moto Racer World Tour? ¿trae las suficientes novedades para atraer al jugador aficionado a estos juegos?. Moto Racer fue un juego que tuvo un gran éxito (no sólo en PSX, puesto que también apareció en PC) debido en gran parte a lo original de su planteamiento y su amplísimo número de circuitos. Su segunda parte (sin ser un mal juego, ni mucho menos) tuvo menos éxito ya que solamente mejoró con gráficos más trabajados y alguna cosita más, pareciendo más una ampliación del primer MR que una segunda parte verdadera. Pero está claro que Delphine ha tomado buena nota pues nada más echar unas partidas a esta tercera entrega, uno se da cuenta enseguida de la gran cantidad de novedades introducidas, novedades que abarcan todos los niveles, desde el gráfico al jugable incluyendo un número de opciones de juego realmente bueno. Si los dos primeros MR traían dos juegos en uno (como dijimos antes, competiciones de superbikes y motocross), Moto Racer World Tour trae ¡4 juegos en uno!
A las competiciones ya nombradas de superbikes y motocross hay que adosarle los Modos Freestyle y Trial en los que podremos realizar todo tipo de acrobacias y locuras con nuestra motocicleta (algo semejante a lo visto en Jeremy McGrath) y el Modo Tráfico en el que se incluye tráfico durante el desarrollo de la carrera al más puro estilo Road Rash.

Modos de juego por doquier

Pero, por supuesto todos estos modos no están mezclados así nomás. Cada uno tiene su sitio en el juego, así el juego está dividido en dos modos principales llamados Arcade y Por el Mundo. En el Modo Arcade iremos visitando uno por uno los distintos circuitos del juego (nueve en total) de modo correlativo, una carrera sobre asfalto, la siguiente sobre tierra y así sucesivamente. Pero aquí acaban las semejanzas con los anteriores MR. El nuevo Modo llamado "Por el Mundo" es simplemente espectacular ya que está dividido en un total de 8 modos: Práctica, Contra-reloj, Carrera, Campeonato, Tráfico, Dragster Freestyle Trial. Desde luego se ve que Delphine se ha tomado al pie de la letra el dicho de que en la variedad está el gusto. Es el paraíso de los juegos

de motos, ya que podrán disfrutar de todas las competiciones y pruebas habidas y por haber en el mundo del motociclismo, desde competiciones sobre asfalto con tráfico, sin él, con motos de gran cilindrada (hasta 500 cc) hasta competiciones sobre tierra (incluyendo circuitos indoor) en el que podremos realizar a manos de manejables motocicletas de pequeña cilindrada todo tipo de acrobacias y piruetas.

Las motos no se pegan al suelo

Merece la pena destacar también el largo tiempo que estaremos ocupados con el juego, y no sólo por la gran cantidad de opciones de juego disponibles. Los dos primeros MR eran de un marcado carácter arcade. Las motos (en especial las superbikes) tenían un control y manejabilidad muy fáciles, en definitiva muy arcade. En MRWT esto ha cambiado radicalmente. En las competiciones sobre tierra no es tan acusado pero sobre asfalto... es otra historia. La gran velocidad que alcanzan las motos unido a lo exigente de su control nos obliga a aprendernos cada trazado del circuito de memoria sino queremos darnos el palo cada dos por tres. Esto ni es mejor ni peor, es simplemente distinto. Se ha optado por darle un toque más simulador al juego en el modo de asfalto que eleva bastante su dificultad. Sólo es cuestión de tomarle la mano y acostumbrarse a que, a diferencia de los anteriores MR, nuestra moto no es un imán que va clavada al suelo. Eso sin contar los modos Freestyle y Trial en donde debemos demostrar nuestra habilidad con la moto y como te podrás imaginar, la jugabilidad varía radicalmente. Además, tendremos todo tipo de vistas a elegir (interiores, detrás del manillar...) unas más jugables, otras menos pero eso ya es a elección del jugador.

Técnicamente excelente

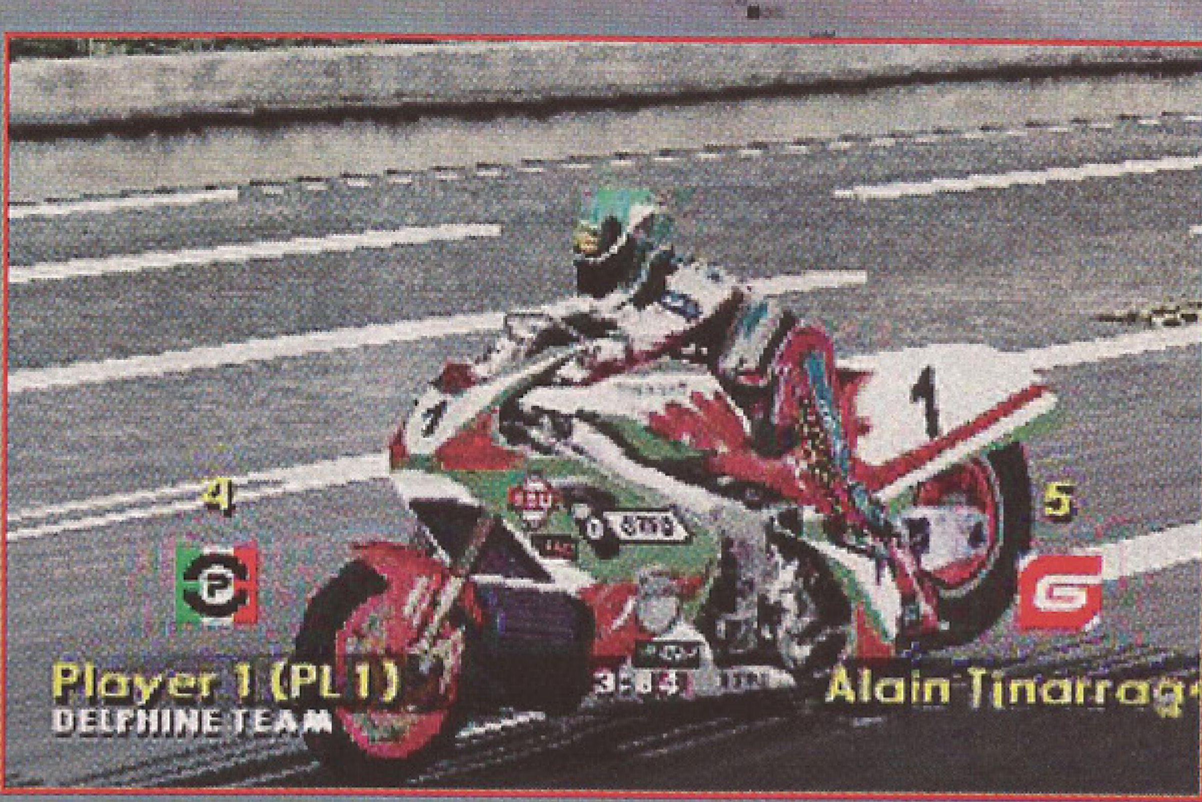
De los aspectos técnicos, podemos decir que todo llega a un fantástico nivel. Se ha incrementado la velocidad de las motos en el modo superbikes a costa de reducir el número de contrincantes en pantalla. Los escenarios están bastante bien, con un buen nivel de detalle e incluso con algunas texturas de gran calidad. Pero también hay que comentar que todo este gran despliegue gráfico queda algo ensombrecido por un desorbitado efecto popping que conociendo las capacidades de nuestra PSX y viendo cosas como Gran Turismo ó Ridge Racer, se podía haber solucionado. Pero bueno, nada es perfecto.

Los efectos de sonido son bastante convincentes y las músicas acompañan muy bien el devenir de las carreras destacando sonidos de guitarra eléctrica intercalada con ritmos electrónicos.

El mejor juego de motos

Tras leer todos los detalles y posibilidades que trae este juego, es fácil llegar a la conclusión de que MRWT es el mejor, más variado y brillante juego de motos que existe en Playstation, destacado sobretodo por las innumerables opciones de juego que gustarán, sin duda alguna, a todos los amantes de las motos.





Plataformas

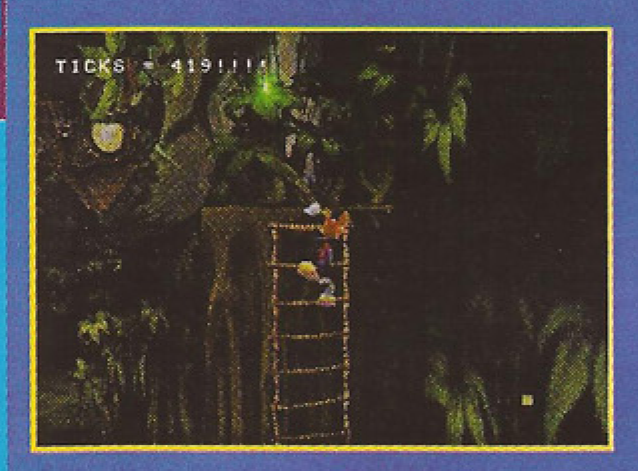
1 Jugador

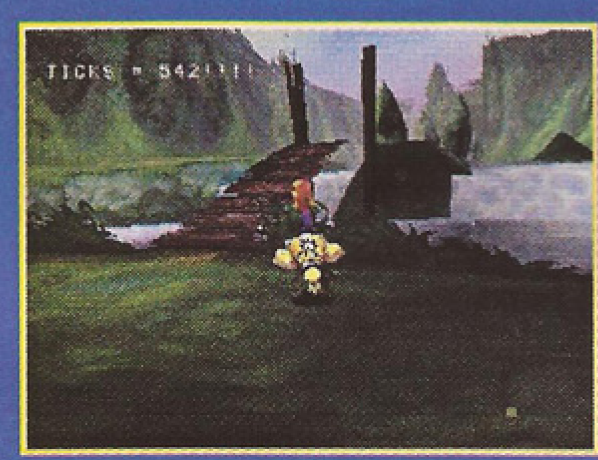
RAYMAN 2

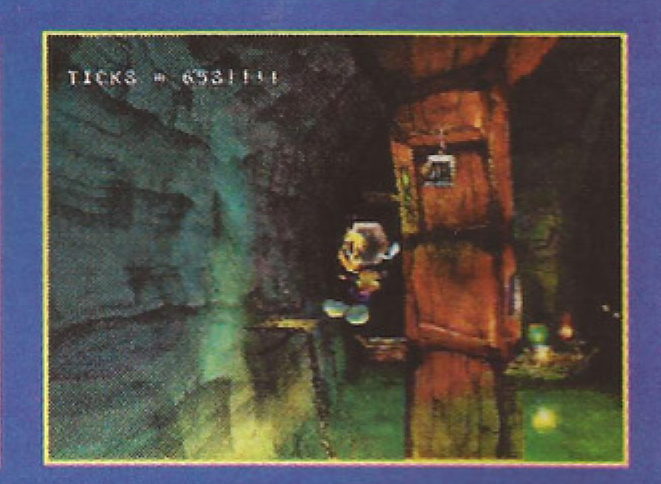
Tras el arrollador éxito de Rayman 2 en Nintendo 64, PC y Dreamcast, convirtiéndose en el mejor de plataformas del 2000, Ubi Soft se ha apresurado a sacar una conversión para la consola con más adeptos, Playstation.
Como ya sabés, Rayman 2 es un juego de plataformas en el que tendrás que recorrer niveles para conseguir cuantos más lums amarillos mejor, enfrentándote a un ejército de piratas robóticos con muy malas intenciones y peores modales.
Las diferencias entre los sistemas superiores y Playstation son bastante grandes. Lo que llama más la atención a primera vista son los gráficos, que han sido muy reducidos en cuanto a polígonos y detalles, pero que siendo de Playstation, siguen siendo una maravilla aún.

El sonido es lo que no ha cambiado prácticamente nada, las melodías de las otras versiones siguen prácticamente intactas en esta versión de la consola gris de Sony, resultando el apartado sonoro lo mejor sin duda del juego (y voces en castellano).
¿Que decir de la jugabilidad? Aunque han suprimido algunos niveles, hay que decir que el juego sigue siendo una maravilla en cuanto a jugabilidad y sobre todo durabilidad, no pararás hasta encontrar los 1000 lums amarillos que han esparcido los piratas por todo el mundo de Rayman.
En definitiva, un gran juego para Playstation, una magnifica conversión, y posiblemente el mejor plataformas 3D para Playstaiton. Una compra obligada.

TRUCOS
Minijuego Rayman
Para jugar a un minijuego basado en el Rayman clásico, conseguí más del 90% de los Lums, acabate el juego, y tras los créditos podrás jugar a un minijuego basado en el Rayman clásico.







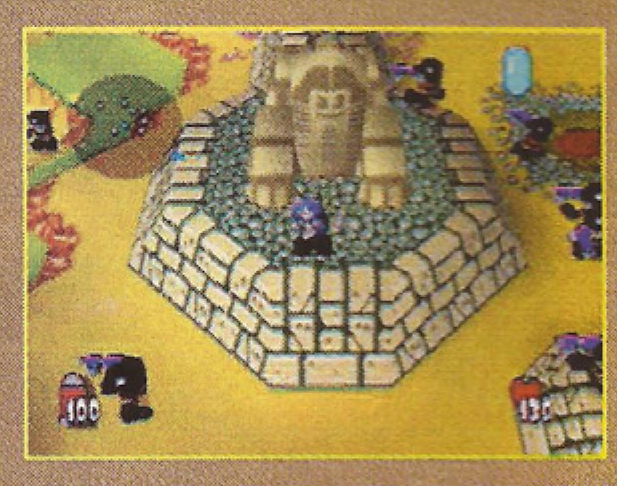
Acción

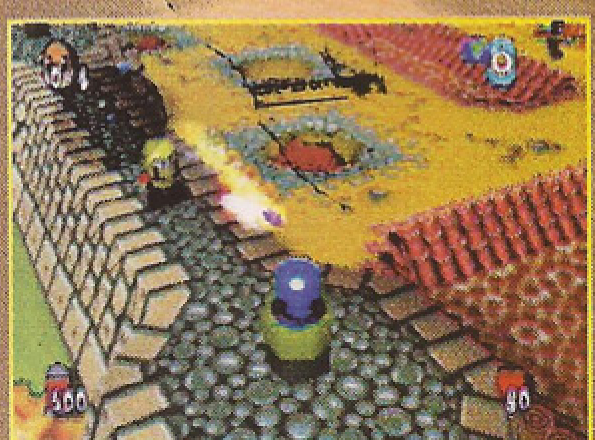
1 a 4 Jugadores

Team Buddies

LA LOCURA LLEGA A PLAYSTATION

Uno de los grandes problemas que tiene actualmente el mundo de los videojuegos (y en definitiva, todo el mundo del entretenimiento) es que hay pocas ideas, y sólo hay remakes, secuelas. Hay de todo menos ideas nuevas y originalidad. Pues Team Buddies es el juego de Playstation más original de este año, y posiblemente el que mayor dosis de humor contiene. Es un juego de locos.
El concepto del juego consiste en que vos sos una banda de Buddies y tenés que acabar con las otras bandas, cumpliendo en la gran mayoría de los casos otras misiones. ¿Como acabar con las bandas rivales? Acabando con todos sus miembros, para lo cual necesitarás ayuda, armas y un trabajo bien hecho.
Para conseguir armas, vehículos o incluso nuevos compañeros, tendrás que amontonar cajas en el área de construcción de tu equipo y ubicarlas de manera correcta para crear lo que desees. Las cosas que podrás crear dependen del mundo en que te encuentres, pero varían desde una uzi hasta una bazooka, pasando por una escopeta y un lanzagranadas en materia de armas, podrás crear médicos y comandos, y también tanques, bombarderos... en fin, que dependiendo del mundo tendrás un plantel de elementos con el que jugar, todos ellos letales y con mucho humor.
Una de las grandes cosas de este Team Buddies, aparte de su originalidad, es su modo multijugador, en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos, machacándose entre ellos.
También, en el modo de un jugador, podrás ir cambiando de componente a componente de tu equipo para poder controlar al buddie que vos quieras, algo bueno si el buddie que controlás está bajo de energía o de balas, por ejemplo.
El aspecto gráfico del juego es bastante simple, aunque los escenarios posean bastante tamaño y detalle. Los gráficos parecen como de plastilina, pero las animaciones son buenas y el juego va suave y fluido, sin sufrir ni una relentización.
Lo que más sorprende del juego es la facilidad para controlar a los buddies, de forma que con los botones de arriba dirigirás a tu equipo, y con los de abajo dirigís a tu buddie. El control responde rápido y, para familiarizarte, el juego dispone de muchos tutoriales.
Esta es sin duda la gran alegría del juego, la diversión. Tanto por su originalidad como por sus toques de humor, no podrás separarte de este juego durante mucho tiempo. Es un juego adictivo, con una curva de dificultad ajustada, y con más de 30 misiones para jugar.
Team Buddies es un juego poco ortodoxo pero con un gran valor. El doblaje al castellano y su originalidad le hacen ganar muchos puntos.





PREPARATE PARA LO MEJOR

LO MAXIMO EN TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

LA GUIA QUE TE FALTABA

LA BIBLIA DEL VIDEOJUEGO

MAS DE **2500** TRUCOS PARA MAS DE 300 JUEGOS

TODOS JUNTOS EN UNA SOLA ENTREGA

PREPARADOS POR ACTION GAMES

YA ESTA
EN TODOS LOS KIOSCOS

SI QUERES GANAR SIEMPRE, QUE NO TE FALTE TU EJEMPLAR

playstation preview

Carreras

1 a 4 Jugadores

Need for Speed Porsche 2000

A estas alturas la mayoría ya conoce la saga Need for Speed, ya que suelen sacar uno o dos versiones al año, en esta ocasión la saga se centra única y exclusivamente en coches porsche, esto puede parecer un fallo ya que se puede pensar que sólo hay 20 o 30 modelos como mucho, pero son nada más y nada menos que 74 modelos, que van desde los más antiguos hasta los más modernos y espectaculares.

En el mundo de los automoviles porsche es sinónimo de elegancia, potencia y prestigio. Ahora con Need for Speed Porsche 2000, podés experimentar lo que es ponerse al volante de todos los Porsche existentes desde 1948 hasta el año 2000.

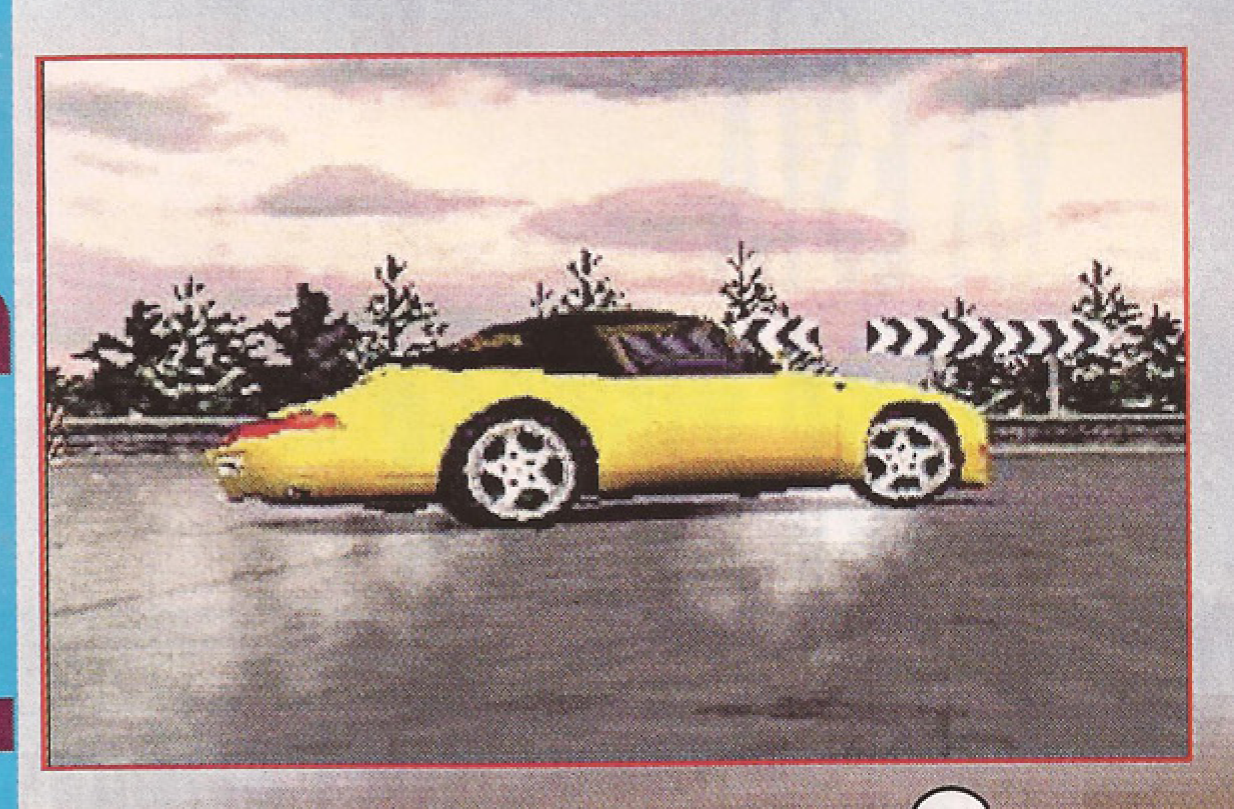
La mayoría de juegos que se hacen con los derechos de alguna marca en concreto, luego hacen unos auténticos bodrios de juegos, infumables, en esta ocasión afortunadamente esa especie de tradición no se ha cumplido, y Electronic Arts ha sabido unir los encantos típicos y tradicionales de la saga Need for Speed con la innovación y la particularidad de ceñirse única y exclusivamente a la marca Porsche .

Empezamos por el principio que es la intro del juego que en esta ocasión no son secuencias de video real, sino que es una intro generada por ordenador aunque nosotros preferimos intros con videos de verdad, pero la intro no tiene desperdicio, y está bastante bien , acompañada por una música muy pegadiza y agradable a los oidos que no es poco. También te comentamos que a lo largo del juego sobre todo en el modo evolution si que hay secuencias de video real, presentando a los nuevos modelos de Porsches que vayas consiguiendo y también haciendo referencia a la época en la que transcurren las carreras, si sos un buen aficionado a los coches y sobre todo a los porsches no podés perderte ni una sola de estas secuencias de video, algunas son impresionantes.

El juego está afortunadamente traducido y doblado al castellano, lo que nos facilitará las cosas en muchos menús y nos permitirá enterarnos de las características de cada modelo de porsche que halamos adquirido o que tengamos pensado adquirir, aunque el comentarista de las carreras es el típico repelente que dice cosas como "has quedado en numero uno", con una voz un tanto desagradable, pero afortunadamente apenas interviene en el juego.

Tomando ejemplo del rey

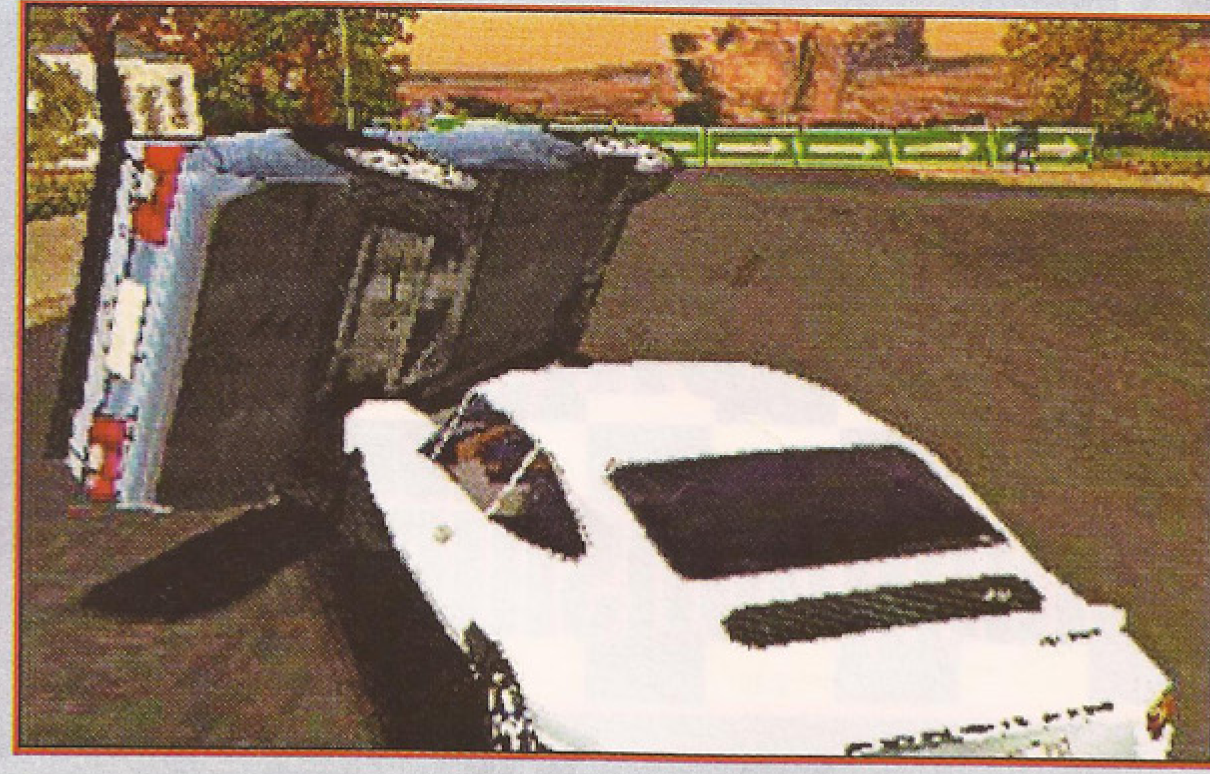
Need for Speed Porsche 2000 se parece más que nunca a Gran Turismo, el llamado modo evolution es una especie de pequeño gran turismo salvando las distacias, sin duda este modo de juego es la gran innovación de Need for Speed Porsche 2000, es un modo de profesional para un jugador que te permite hacer un recorrido por toda la historia porsche compitiendo en tres épocas diferentes, que abarcan los cincuenta años de historia de la compañia. Empezás en la época clásica, en la que lo primero que tenés que hacer es comprarte un coche, te dan 12000 créditos y tenés la opción de comprarte un coche nuevo o uno de segunda mano, lógicamente el de segunda mano es mucho más asequible para nuestra birriosa economía inicial, una vez comprado el coche elegís el color que más te guste, y empezás a competir contra otros coches de época clásica y si ganás te dan más créditos, bueno para mejorar tu coche actual, o bien para comprarte un coche nuevo, tendrás que ganar muchas carreras para llegar a la época actual y poder comprarte por



ejemplo el porsche 996 turbo del año 2000, los créditos o dinero ficticio, también sirve para reparar tus coches después de cada carrera, si durante la misma te das muchos palos te tocará gastarte muchos más créditos para repararlo para la siguiente carrera, los apartados de daños se distribuyen en, motor , carrocería, suspensión y frenos.

Los coches que hayas conseguido al igual que en Gran Turismo también los podés vender en el llamado Porsche Centre.

Lo que más creditos te dan son las victorias en las llamadas carreras en circuitos, luego están las denominadas carreras fin de semana y por último está el torneo oficial.



A tono con las épocas

Algo que llama muchísimo la atención es el tipo de música elegido para cada coche que tengas, esto se puede apreciar en el garage donde guardás todos los coches que hayas comprado, si tenés seleccionado un coche de los años 60, la música que lo acompaña es de los años sesenta, con típicas baladas al estilo Elvis Presley, es algo que nos ha llamado mucho la atención, si seleccionás alguno de los coches más modernos, la música es mas tecno, nosotros preferimos la de los años 60, aunque eso es cuestión de gustos.

Dentro de las opciones del juego quizás la que más llame la atención es la posibilidad de poder elegir formato para televisión normal o para televisión panorámica, luego están las típicas opciones, de pantalla, sonido o de cómo ver el modo 2 jugadores, sí, partiendo la pantalla en horizontal o en vertical. Otra novedad de NFS porsche 2000 es la posibilidad de jugar 4 jugadores a la vez, para ello necesitarás tener el multitap de psx.

En esta ocasión las diferencias entre un coche u otro son muy notables, cada coche se comporta de una manera distinta a los demás, y cada uno tiene sus propias características que se ven reflejadas claramente en la jugabilidad durante la carrera.

Si antes decíamos que el juego recordaba en muchos aspectos a Gran Turismo, no era sólo por el llamado modo evolution sino por cosas como por ejemplo las espectaculares repeticiones después de las carreras, te quedarás enbobado mirando los movimientos y las maniobras que has realizado durante la carrera, la calidad gráfica de las repeticiones no tienen nada que envidiar a las de Gran Turismo, por ejemplo los reflejos de las luces en la carretera cuando está humeda son algunos de los detalles que hacen que te tragues la repetición, si querés, hasta el final. También se parece mucho a GT en el llamado modo de pruebas, en el que se nos asignará un cometido y un tiempo para realizarlo, cosas como esquivar conos, hacer derrapes etc..., tenés que ir probando diferentes coches en distintas misiones, cuando cumplas una misión se te dejará pasar a realizar la siguiente, muy parecido a las licencias de GT.

NFS Porsche 2000 sigue manteniendo su famoso modo de persecución en el que tenés que huir de la policía, en cuanto la poli toque tu coche habrás perdido, en esta ocasión la policía es mucho más peligrosa que en los anteriores NFS, este modo de juego recuerda mucho al DRIVER, también se mantiene el modo captura de banderas, en que competís con otros jugadores por unos circuitos en los que hay que recoger el mayor número de banderas posibles para ganar.

El juego graficamente es sin duda el mejor de la saga NFS para Playstation, aunque nunca se pueda llegar a comparar a los gráficos generados por un PC con una buena tarjeta 3D, en cuanto a la jugabilidad, la play es bastante mejor que la PC, es quizás el NFS más realista de todos, EA ha intentado hacer un simulador de coches lo más real posible, y lo ha conseguido en gran parte, el juego posee 3 tipos de vistas, 2 alejadas , y una interior , que es la que más sensación de velocidad dá y que es la que sin duda utilizarás en la mayoría de las carreras.

Jugabilidad excitante

La jugabilidad ha mejorado notablemente también debido al comportamiento de nuestros rivales, que nunca rehuyen el contacto directo y los piques son constantes, provocando accidentes de lo más espectaculares, de repente te podés encontrar un coche en medio de la carretera y tragártelo pegándote así el palo de tu vida, o al contrario, a veces vos te atascás en alguna curva y el coche que viene por detrás no se inmuta lo más mínimo y te lleva puesto, quedando ambos coches muy maltrechos, los daños sufridos en los coches se notan durante el juego, rompiéndose las lunas de los coches, los espejos, los faros, abollándose la carrocería e incluso en ocasiones vas arrastrando la matrícula por el suelo.

Quizás uno de los pocos aspectos negativos que podemos extraer de NFS Porsche 2000 es la poca variedad de circuitos, podríamos decir que sólo hay 4 circuitos, que van sufriendo variaciones pero que en definitiva son los mismos circuitos, se echan de menos más circuitos, sobre todo en el modo evolution.

En definitiva Need for Speed Porsche 2000 es un gran juego de coches, es sin duda el mejor need for speed aparacido para Playstation.

Carreras | 1 ó 2 Jugadores

F1-Racing Championship

No es un juego de coches más... Desde luego si hay un género que ha brillado de verdad en el ya amplísimo y variado catálogo de juegos de nuestra querida Playstation, ese es sin duda el de la conducción.

PSX ha ido recibiendo a lo largo de su dilatada trayectoria todo tipo de racing-games, abarcando todas las competiciones posibles que hay y que pueda haber. Esto se traduce en el simple pero incontestable hecho de que la 32 bits de Sony cuenta con los mejores juegos de conducción de la historia del videojuego. Y es que las sagas Gran Turismo, Ridge Racer, V-Rally, Colin McRae, Toca Touring Car ó Need For Speed (por nombrar sólo algunos exponentes del género) forman ya parte inseparable de esta gran máquina.

Un género en expansión

Por supuesto con este gran bagaje de títulos de velocidad, la disciplina de la Fórmula 1 no iba a ser una excepción y aunque en un principio los aficionados al género tan sólo podían contar con la saga F1 de Psygnosis (que eso sí, año tras año ha ido mejorando en todos los aspectos con sucesivas entregas), últimamente la cosa se ha animado bastante con la irrupción de títulos de otras compañías como Ubi Soft ó Electronic Arts.

¿El mejor juego de F1?

Así con estos antecedentes, ahora nos llega la última apuesta en este género de la mano de Ubi Soft y VideoSystem, que lleva por título F1 Racing Championship. Y es que estas dos compañías se han aliado para la realización de este título, que por cierto, también visitará otras plataformas como Game-Boy Color, Nintendo 64 y Dreamcast. La idea de esta alianza era clara, realizar el mejor juego de F1 hasta la fecha, cosa que teniendo en cuenta el historial de ambas casas: Monaco Grand Prix Racing Simulation 1 y 2 (de Ubi Soft) y el F1 World Grand Prix (de VideoSystem) no parece tan descabellado.

Licencia de la FIA

Está claro que una de las cosas más apreciadas por los aficionados al género de la F1 es la inclusión de todos los circuitos, pilotos y escuderías reales de esta competición. En este aspecto F1 RC va bien servido pues de entrada podemos decir que cuenta con la licencia oficial de la FIA presentando los 11 equipos oficiales incluyendo sus pilotos reales así como un total de 22 coches distintos y todos los circuitos del campeonato, eso sí, hay que comentar que todos los datos corresponden a la temporada de 1999, no están actualizados al presente año. Pero creemos que tampoco tiene demasiada relevancia este hecho ya que lo que realmente nos importa es la calidad del juego en sí que es a lo que vamos ahora.

No es lo mismo conducir... que conducir

F1 RC posee dos modos de juegos claramente diferenciados y con el que se pretende abarcar las preferencias de todo tipo de usuarios. Estos modos son Modo Arcade y Modo Simulación.

El Modo Arcade, como podés imaginar, es muy sencillo de jugar y cuenta con mínimas opciones. Sólo tendrás que elegir la escudería con la que querés correr, piloto y el cambio de marchas automático o manual. A partir de ahí comenzarás a



jugar en la primera de las 4 categorías que trae este modo. Estas categorías son Novato, Veterano, Campeón y Maestro exigiéndote en cada una llegar en puestos cada vez más arriba. Así en el nivel Novato bastará con llegar a la línea de meta entre los seis primeros corredores, pero en el nivel Maestro sólo nos valdrá llegar el primero. En cada una de las 4 categorías, hay 4 circuitos distintos de forma que al final correremos en los 16 que trae el juego. Además en la más pura tradición arcade, a lo largo de los circuitos hay dispuestos una serie de Checkpoints para dar más dinamismo y emoción a este modo de juego. Como ves, más fácil imposible, pero ojo, fácil no quiere decir malo. Este modo va claramente orientado a jugadores que sólo quieren echarse unas "partidillas" sin ningún tipo de complicación rememorando los arcades de F1 aparecidos en Megadrive o SuperNintendo como el mítico Super Mónaco GP de Sega.

El Modo Simulación ya es otro cantar, y aquí te aseguramos que encontrarás opciones para dar y tomar. Incluye un Modo Individual, Duelo (es un modo dos jugadores a pantalla partida, bien horizontal o vertical), Contrarreloj, Campeonato y un tutorial llamado Modo Escuela en el que se nos enseñará a frenar y acelerar perfectamente en cada uno de los tramos del total de los 16 circuitos que incluye el juego.

Lógicamente el Modo principal es el Campeonato en el que visitaremos todos los circuitos del calendario oficial de competición comenzando nuestro periplo (al igual que si fuésemos un corredor real) el 7 de Marzo de 1999 en el circuito de Melbourne (Australia). Podrás hacer todos los ajustes que tengas ganas, desde elegir variaciones climáticas pasando por penalizaciones o si querés que tu vehículo sufra o no daños durante las carreras. Eso sin contar con el Garaje en donde podrás ajustar y variar todos los parámetros de tu potente bólido: dirección, neumáticos, suspensión, inclinación de los alerones, frenos, la altura de la carrocería y un sinfín mas. Todo a gusto del consumidor.

Un control... exquisito

El control de los coches es simplemente exquisito. De lo mejor que hemos visto en juegos de conducción. A los 30 minutos de jugar al Modo Arcade tendrás absoluto control y dominio sobre tu vehículo, haciendo auténticas virguerías por las sinuosas y endiabladas curvas de cada circuito. En el Modo Simulación tardarás algo más (normal por otro lado, el hombre de este modo lo dice todo) en dominar los controles, pero sólo es cuestión de paciencia y el saber elegir correctamente los parámetros disponibles.

Gráficos suaves y fluidos

Del apartado técnico, destaca sobremanera el suavísimo engine 3D que trae el juego. La sensación de velocidad conseguida es alucinante, todo ello discurriendo siempre a 30 fps.

Este frame-rate sólo baja un poco en el circuito de Mónaco en donde, al transcurrir la carrera en medio de una ciudad la cantidad de elementos en pantalla llega a ser excesiva, notándose una cierta brusquedad (totalmente perdonable) cuando coinciden a la vez bastantes vehículos.

Gráficamente los circuitos han sido recreados con total fidelidad y lujo de detalles respecto a sus homónimos reales. Prácticamente no hay popping y como ya hemos dicho, todo se mueve con gran suavidad. Los bólidos están muy bien modelados. Una cosa que llama bastante la atención es la cantidad de efectos que se suceden durante las carreras, como el lens flare, humo saliendo del motor y neumáticos, chispas, fogonazos así como brillantes reflejos y juegos de luces sobre la carrocería de los monoplazas. Todo esto consigue que el juego luzca un aspecto gráfico bastante bueno. Sólo falla un poco la excesiva pixelación de determinadas texturas en algún que otro circuito. También se echa en falta las típicas repeticiones al acabar cada carrera. Pero tampoco es nada del otro mundo.





Sonido como en un Gran Premio

El sonido FX y la música están muy bien logrados. Los rugidos ensordecedores del motor, así como frenadas, derrapes, etc. son fantásticos. Las melodías únicamente nos acompañarán en el Modo Arcade (en el Modo Simulación sólo hay FX) y son de un marcado carácter techno al más puro estilo Wipeout, aunque algo más suavizadas ya que contienen ciertas reminiscencias ambient. Tanto los menús como las voces están en castellano pero estas últimas son muy escasas. En definitiva y por decirlo de manera clara F1 RC es el mejor juego de Fórmula 1 que actualmente hay para Playstation, manteniendo en todos sus apartados altísimo nivel pero sobretodo, con una jugabilidad y diversión realmente sobresalientes y lo más importante, un juegazo que llega a gustar a todo tipo de jugadores.

Arcade | **1 ó 2 Jugadores**

Se viene un arcade estupendo, de esos que ya casi no se ven. Si sos fanático de los arcades, ponete contento, porque si hacía tiempo que no aparecía un buen título, acá tenés uno que vale la pena.

La época dorada del género arcade se puede decir que abarcó buena parte de los 80 hasta principios de los 90 (englobando también los gloriosos años de las consolas de 16 bits). De esa época salieron arcades tan míticos como la saga Ghouls'n Ghost, Strider, Green Beret, Probotector/Contra o Turrican (por poner sólo algunos ejemplos significativos) de un sinfín de juegos en los que había que ir superando trepidantes niveles llenos de enemigos que no daban un solo respiro al incansable jugador. Eran juegos que hoy día pueden parecer algo simples en comparación con las sofisticadas aventuras 3D actuales pero desde luego estos viejos arcades cuentan con una carga adictiva y jugable total.

Hoy día por desgracia, este género no sólo está de capa caída sino que prácticamente no existen, están en vías de extinción.

Un arcade de nueva generación

Por eso, a estas alturas constituye toda una sorpresa encontrarse con un juego como Silent Bomber, de los nipones de Bandai (parece que han dejado por un momento las conversiones manga para centrarse en la realización de un título como éste) y es que cuando empezás a jugar, uno se da cuenta de que SB es un juego de los de antaño, un ARCADE de los de toda la vida, aunque eso sí, convenientemente adaptado a la época del Texture Mapping y de los polígonos.

Un futuro a prueba de bomba

La historia nos sitúa en un entorno totalmente futurista en el que legiones enteras de malvados androides amenazan el futuro de la humanidad. Vos sos Jutah y pertenecés a un cuerpo de explosivos llamado Silent Bomber (los mejores del mundo). Tendrás para vos toda la nave nodriza de los androides para, sección por sección, ir destruyendo y arrasando la totalidad de ésta. El desarrollo del juego no puede ser más sencillo. Lo original de



este título es el haber unido las mecánicas de dos juegos tan aparentemente distintos, pero míticos, como son Bomberman y Probotector (ó Turrican). Y el resultado no ha podido ser más satisfactorio. Del primero toma el concepto de ir colocando bombas por el terreno, aunque eso sí, pudiendo detonarlas cuando quieras y del segundo juego nombrado toma la temática futurística así como toda la legión de androides, robots, naves, tanque y demás máquinas-artilugios infernales que se interpondrán en tu camino, incluyendo (como todo buen arcade que se precie) la presencia de gigantescos y casi invencibles Final Bosses en cada fase que se encargarán de amargarte la existencia.

Jutah puede dejar las bombas por el camino o bien fijar las bombas a un determinado objetivo (por ejemplo a un robot móvil) mediante el lanzamiento de éstas. También tendrás a tu disposición toda una serie de items escondidos en diversos contenedores metálicos, que irán desde cápsulas de energía, bombas de NAPALM y unos chips (llamados e-chips) que mejorarán las habilidades de tu personaje.

Un Juego largo y completo

Hay un total de 26 fases a lo largo y ancho de la descomunal nave nodriza, y en la mayoría de ellas tendrás que realizar un determinado objetivo que se te dirá antes de cada fase. Por ejemplo destruir unos condensadores que nutren de energía a la nave, proteger una nave aliada del fuego enemigo o rescatar a tu superiora (Annri) la cual está encerrada en una celda-pri-

sión. Esta gran variedad de misiones que además van enlazando con un hilo argumental a lo largo del juego, unido al original manejo del personaje hacen que acabes una fase y estés deseando ir a la siguiente para ver que nuevos "bicharracos" te aguardan en ella.

Técnica impecable

Respecto a la técnica aplicada, tiene un sólido entorno 3D (todo poligonal) en la línea del Metal Gear aunque no tan brillante como el juego de Konami. Posee una fantástica ambientación futurista con abundantes efectos de luces y todo tipo de explosiones, aunque con algunas texturas de los decorados bastante gruesas y pixeladas. Nuestro héroe Jutah es de pequeño tamaño aunque está bastante bien animado. Los diseños de las "maquinitas" están muy bien, desde tanques a mechas. También hay que destacar la ausencia total de relentizaciones pese a la multitud de elementos y explosiones que en determinadas ocasiones inundarán la pantalla.

Las músicas son bastante maquineras, con temas techno acorde a la temática futurista y que se acoplan perfectamente al frenético ritmo del juego. Los FX cumplen a la perfección su cometido.

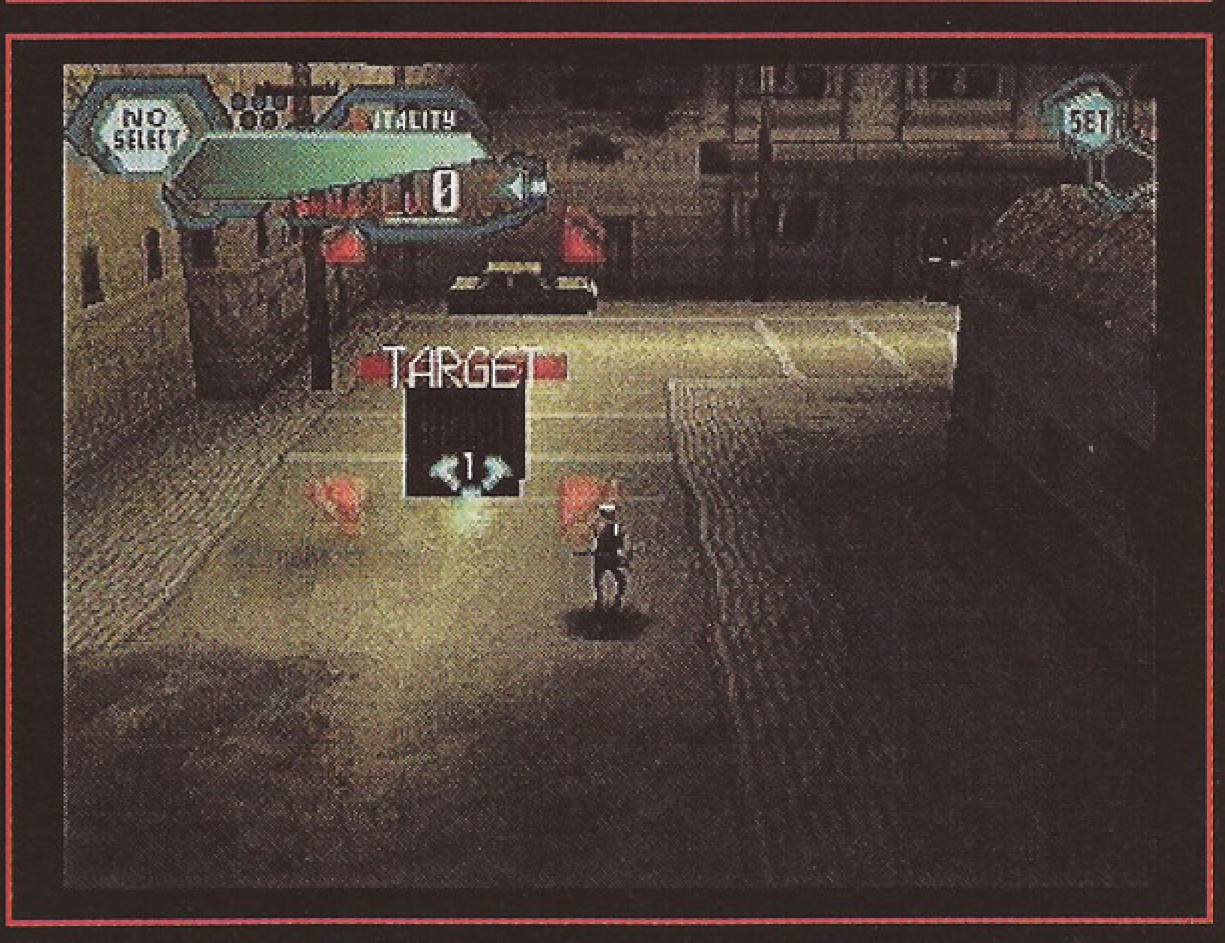
El control del personaje es simplemente perfecto. En cuanto hagas el tutorial inicial y aprendas la habilidad del personaje para colocar y fijar las bombas serás una auténtica máquina de destrucción, asolando todo a tu paso. El juego es algo difícil pero no imposible. Poco a poco se van superando las fases, además abundan los ítems y hay continuaciones infinitas. Sólo baja un poco el nivel general del juego en las secuencias CG's que se suceden a lo largo del juego. No están mal del todo, pero el que ya está acostumbrado a las de producciones de Square ó Namco que están a años luz de éstas.

Un juego de los que ya quedan pocos

En conclusión, un arcade genial de los que ya no abundan con un apartado técnico notable y sobretodo una adicción realmente endiablada que te pegará irremediablemente a tu control pad. Muy recomendable, ¡ah! y perfectamente doblado y traducido al castellano.








GANÁ EN ESTAS FIESTAS,
CON EL SURTIDO MAS AMPLIO Y COLORIDO
DE ACCESORIOS Y CONSOLAS.
POWER GAME
VIDEOGAMES & ELECTRONICS PRODUCTS
PIONEROS EN VIDEOJUEGOS
UNICAMENTE VENDEMOS
POR MAYOR
Acercate, tenemos mucho para ofrecerte!!
www.powerargentina.com
TEL/FAX: (011) 4867-4277
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
NAKI
Dreamcast
GENESIS
POWER GAME LES DESEA
FELIZ NAVIDAD Y PROSPERO AÑO NUEVO!!
YA LA TENEMOS !!
PSone
COMERCIO
ADHERIDO
A LA CAMARA
ARGENTINA DE
VIDEOJUEGOS
TODA NUESTRA MERCADERIA CUENTA
CON UNA GARANTIA DE 90 DIAS



PS one
Recién llega y ya se agota.
RESERVALA!!.



¡¡¡PAPA NOEL Y LOS REYES MAGOS VINIERON Y SE INSTALARON EN NUESTRAS VIDRIERAS!!!

TODO DIGIMON!!
VENTAS POR MAYOR
Y MENOR

PLAYSTATION 2
los últimos juegos en
la nueva consola
de SONY.



POWER ALL
SIEMPRE MAS

NINTENDO 64
Tenemos los mejores juegos.

Club Nintendo del Usado:
Canjeamos títulos de
Nintendo y Game
Boy usados

ENVIOS AL INTERIOR

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS

PLAYSTATION
Todo en accesorios.
Las últimas novedades.





GAME BOY
Recibimos los últimos
accesorios para tu GAME BOY COLOR.

SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TÍTULOS!!

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DEL VIDEOJUEGO (CAVI)

COMPRA DESDE TU CASA POR INTERNET

AV. RIVADAVIA 2988 CAP. FED. TEL.: (011) 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HORAS
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
HTTP://WWW.POWERALL.COM.AR

Acción

1 ó 2 Jugadores



**En ediciones anteriores de Action Games, publicamos un preview de este juego genial y describimos a los personajes, las armas, y te dimos unos cuantos truquillos.
Ahora te comentamos la estrategia para ganar, pero como es muy larga irá en partes.**

Syphon Filter 2 es el mejor juego de acción/espionaje de los últimos tiempos, y aunque sus gráficos son un poco toscos, supera incluso al Metal Gear Solid. Sus cortes de escena son graciosos pero los personajes aparecen algo desproporcionados. Deberían haber hecho los gráficos más al estilo Vagrant Story, donde las imágenes internas son similares a las de los cortes. Pero basta de preámbulos: pasaremos a la historia tal como la cuenta 989 Studios:
Los noticieros de todo el mundo informan sobre desastres aparentemente no relacionados entre sí. Civiles inocentes han sido fusilados en la provincia china de Hielongjiang. Un misil nuclear ha sido destruido antes de estallar sobre Kazahkstan. Se ha incrementado la tensión entre los gobiernos de Estados Unidos y China al revelar unos chinos disidentes información confidencial sobre el desarrollo nuclear de su país. Agentes super-secretos de la CIA están investigando estos hechos. Con el auspicio de la firma biotecnológica Pharcom, unos miembros de la Agencia han desarrollado un virus llamado Syphon Filter, arma biológica de última generación, e intentarán venderla a una superpotencia terrorista. Los agentes Gabe Logan y Lian Xing descubrieron el siniestro plan de su organización. Intentan denunciarlo e impedir la venta del virus. La Agencia ha dado a los militares la instrucción de eliminar a estos agentes.
Gabe descubrió en los archivos privados del jefe de Pharcom, Jonathon Phagon, información sobre el virus. Lian Xing, infectada con el virus, ha sido secuestrada como conejillo de indias. Gabe deberá buscar la vacuna para salvar su vida y ella intentará escapar de sus captores.



Acusados de criminales por su propio gobierno, Gabe y Lina deberán establecer una lucha mortal y deberán evitar la pérdida de vidas inocentes. La exagente Teresa Lipan, que opera una red de espionaje clandestina, los ayudará en misiones coordinadas desde su base. Los agentes deberán precaverse de los traidores que abundan en el gobierno.

Misión 01: Colorado Mountains
Instrucciones
Colorado, USA: Rocky Mountains
09/08 04:00
Agente: Gabe Logan

Tu C-130, retornando de Kazakhstan, ha sido atacado en las montañas de Colorado por cazas de la Agencia. Vos y unos agentes CBDC podrán huir a tiempo, y se esparcirán por el terreno. Deberás localizar el sitio del accidente y recuperar los discos de Pharcom antes que los mercenarios de la Agencia. Buscá a Chance (teniente, CBDC) y recogé el localizador del C-130. Usá todos los medios necesarios para alcanzar el lugar. Deberás encontrar la cura del Syphon Filter y salvar a Lian.

Objetivos de la misión
-Encontrar el Localizador de la nave
-Alcanzar un terreno elevado para fijar la señal del Transportador
-Recuperar C4
-Despejar la Gruta
-Eliminar a los tiradores
-Defender a los GIs
-Alcanzar la ruta

Parámetros de la Misión
-No matar ningún GIs

Items de la misión



HII
9MM
M 16
Pistola
Air Taser



Barrera antiaérea
C4
Granadas
Cuchillo
Transponder

Secretos de la misión
-Desbloquear Colorado Rockies Arena (recogé la HII en la cueva secreta que está junto a las cataratas)

Es relativamente fácil. Como todas las misiones, comienza con un corte de escena, y luego tomarás control de Gabe en paracaídas. No aterrices junto a los GIs y las llamas, volá hasta el precipicio para recoger una HII. Luego descendé y hablá con los GIs. Les preguntarás si vieron a Chance.Te dirán que se fue para el sur. Girá y dirigite al sur. Recogé la M16 en el arca de la cordillera. Luego hablá con el muchacho, llamará a otro GI que te llevará con Chance. Seguilos y eventualmente te dirán "Entró a esa cueva", pero no entres todavía.
Avanzá hasta el fondo, pero en lugar de entrar a la cueva, trepá por los riscos y avanzá hasta el arca que contiene una Pistola. Continuá trepando, pasá las llamas y hallarás un arca con un chaleco antibalas pero no lo necesitarás todavía. Doblá a la derecha e ingresá al área nueva. Avanzá hacia el borde del norte. Parate junto a la piedra grande de la derecha y descendé a un arrecife secreto para recoger el Air Taser. Bien equipada, esta arma es demoledora. Recordá el lugar, tendrás que volver aquí. Volvé a la cueva que te indicaron los GIs y entrá. Avanzá, pasá junto a otros dos GIs y encontrarás a Chance. Te dará el transponder y luego salí corriendo. Tu objetivo ahora consiste en salir de la cueva. Tu primer enemigo aparecerá desde atrás, sostené R1 y apuntále con el Air Taser. Sostené Cuadrado hasta prenderle fuego. Volvé a la dirección de Chance. Hay una catarata en el medio. Acercate con cuidado al borde, caminando hacia atrás y lanzáte hacia abajo. Presioná rápidamente Triángulo en medio del aire y aterrizarás en la meseta. Presioná abajo para ingresar a la cueva secreta y recogé la HII. También desbloquearás un mapa para dos jugadores.
Trepá usando Arriba + Triángulo, y corré al punto de inicio. Recogé las municiones de M16 que tiene el soldado muerto, luego dirigite a la cueva con los dos GIs. Se producirá una explosión, salí de la cueva lo más rápido que puedas. Matará a un GI y la cueva se derrumbará: necesitarás C4.
Retrocedé al GI herido del comienzo, antes de llegar deberás defenderte de más enemigos. Llevate el Air Taser, conseguí un buen cierre y un asador. Despachá a todos los enemigos que encuentres, luego trepá los peñascos y retrocedé al inicio.
Más GIs reclamarán tu ayuda, pero serán

asesinados por tres soldados que los rodean con el C4. Eliminálos con el Air Taser, y luego dirigite al GI muerto para recuperar el C4. Preparáte para enfrentar a un montón de soldados y a algunos en el aire. Despejá el área y retrocedé a la cueva. Como antes, no ingreses a la segunda cueva y retrocedé al lugar donde encontraste el Air Taser matando a los tres soldados que encuentres. Luego trepá la columna grande de rocas que está en el centro del área donde estaban patrullando y usá el Transponder. Luego descendé (¡despacio!, no te mates) y desplazate al área abierta. Si necesitás un Chaleco, recogélo o usá el Air Taser hasta que se despeje el área.

Retrocedé al área del derrumbe, colocá el C4 y luego salí de la cueva. Luego de la explosion, movete hacia delante y deberás enfrentar a tres paracaidistas. Matálos, saltá las cataratas y encontrarás un Chaleco. Movete a otra cueva, trepá y deberás cuidarte de los tiradores. Siempre tendrás el peligro de un disparo sobre tu cabeza, rodá hacia los GIs. Distraerán a los tiradores mientras te deshagas de ellos. Cambiá a una Pistola.

Cuando retomes el control, movete al este y luego trepá el peñasco que está detrás del tirador. Ambos llevan Chalecos, te costará bastante matarlos. Dispárale primero al que está más cerca y luego al otro. Perseguí al primero y eliminalo con varios disparos o uno a la cabeza. Subí, escondete detrás de la roca grande, cambiá a H11 y eliminá al otro tirador con un disparo a la cabeza. Cuando pases a su lado creerás haber terminado la misión.

No te ilusiones. Los dos GIs de abajo están sufriendo un ataque. Retrocedé hasta el segundo tirador, equipáte con H11 y prestá atención a los árboles. Eliminá a los soldados con disparos a la cabeza. Luego eliminá a los soldados de la izquierda y descendé tranquilo (¡sin saltar!). Corré y usá tu arma preferida para deshacerte del resto de los soldados.

Aparecerás en los peñascos de abajo, y luego de una breve secuencia, corré por el camino. Aparecerá un helicóptero y alguien gritará: "Quisiera dejarte vivir". Gabe responderá: "Sí, seguro" y saltará para esquivar los misiles del helicóptero.

Misión 02: McKenzie Airbase (Interior)
Instrucciones
Colorado, USA: McKenzie Airbase
09/08 04:45
Agente: Lian Xing

Miembros de la agencia, liderados por Morgan, te han capturado en Kazakhstan y te trajeron a su Base Aérea de Colorado. Deberás escapar de la base. Si te resulta posible, observá a Morgan y sus agentes y tratá de descubrir sus planes. El personal de la base cree que sos una terrorista en cuarentena y te dispararan si te movés. Evitá que te detecten y usá medios no letales para eliminar los obstáculos que se te presenten.

Objetivos de la Misión:

-Buscar el impulsador de Adrenalina
-Conseguir Equipo de Combate
-Escapar de la Base

Parámetros de la Misión:

-Obtener Adrenalina dos minutos antes de que te desmayes
-No mates a personal de la Base
-No permitas que te detecten

Items de la Misión

Taser de Mano
9MM
M16
Chaleco Antibalas



Secretos de la Misión

-Desbloquear los personajes "excéntricos" del juego (finalizar la misión en menos de 3 minutos)

Comenzarás con dos minutos de tiempo, y deberás encontrar Adrenalina en ese lapso para no desmayarte. Esperá a que el guardia se aleje por el corredor, luego corré al pasillo de la derecha. Si querés sobrevivir evitá al guardia cuando ingreses al pasaje.

Detenete. Escucharás al Dr. Elsa hablando con Stevens. Prestá atención y esperá a que se muevan, luego podrás avanzar a la sala que está cruzando el hall. Recogé la Adrenalina de la bandeja. Salí de la sala y avanzá a la derecha por el corredor. espiá a la derecha, luego a la izquierda, y si está despejado, avanzá a la izquierda. Dirigite al norte hacia la siguiente esquina: sé cuidadoso, hay un guardia por ahí. Cuando comience a moverse, esperá a que de unos pasos, y avanzá por detrás de él sin acercarte demasiado.

En la mitad del corredor verás una sala con una luz roja, ingresá y mirá a través del vidrio. Verás una escena con Elsa, Stevens y Phagan. Matarán a Phagan para deshacerse de evidencias del Syphon Filter, y luego se escaparán. Mové el interruptor para abrir el panel de vidrio y luego salí cuidadosamente por la puerta.

Doblá a la derecha y verás un hall un poco más adelante a la izquierda. Corré hacia allí para alcanzar la siguiente esquina. Habrá un guardia caminando, dándote la espalda, escabullite a la alcoba cercana. Escuchá la conversación de los guardias, esperá a que uno salga caminando a la puerta de salida, luego arrastrate por debajo de la ventana y continuá por el hall de la derecha. Seguí hasta que encuentres la habitación con lockers, un locker de la izquierda contiene tu equipo.

Escabullite detrás del guardia y eliminalo con el Taser de Mano. Mové el interruptor para abrir la puerta por donde pasó el otro soldado. Corré hacia ambas puertas y escabullite hasta la esquina. Un soldado pasará por allí; quedate quieto. Cuando doble en dirección a las puertas, golpealo. Espiá en la siguiente esquina para ver el movimiento de los guardias. Cuando empiecen a alejarse, escondete en la alcoba de la izquierda. El guardia se moverá hacia vos y comenzará a girar; cuando lo haga, seguilo y golpealo. Continuá hasta el final del corredor y verás una FMV con un soldado que se acerca a Lian y le confiesa que no sabe lo que está sucediendo. El la ayudará a escapar.

Misión 03: Colorado Interstate 70
Instrucciones
Colorado, USA: Interstate 70
09/08 05:15
Agente: Gabe Logan

Chance anduvo por las alturas y descubrió unos comandos de la Agencia detenidos por una avalancha provocada por el ataque con misiles de Archer. Tendrás que eludirlos y alcanzar el lugar del accidente del C-130 para recuperar la infomación de los discos.

Perdiste tu arsenal en la avalancha y deberás distraer a tus enemigos para ingresar al túnel. Buscá en la parte de atrás de los camiones equipamiento nuevo. Luego, protegé a Chance y abrite paso hasta tu objetivo.

Objetivos de la misión:

-Obtener armas mientras Chance distrae a los guardias
-Cortar la energía del túnel
-Alcanzar el sitio del accidente del C-130

Parámetros de la Misión:

-Proteger a Chance

Items de la Misión:

Cuchillo
9MM
M16
Granadas
Pistola
Chaleco antibalas



Secretos de la Misión

-Desbloquear Arena Caves (recogé los Binoculares)

Aquí estarás en problemas, desarmado y con varios tipos persiguiéndote. Chance los distraerá con su M-16 cuando corras en busca de suministros. Ingresá al túnel y arrollá a los

dos que intentarán dispararte. Tené cuidado cuando estés detrás del camión. Tendrás que acuchillar a tu enemigo. Entrá al camión (Triángulo) y recogé el equipo. Llevate la vieja Escopeta y volvé con Chance eliminando a los malditos que encuentres en el túnel. Cambiá a la 9MM y dispará a las cabezas de los que se están tiroteando con Chance. Girá, mirá por arriba del túnel y eliminá al tirador con otro disparo a la cabeza. Revisá la hora. Chance correrá hacia el túnel que está junto a la puerta. Para abrir el Caves Arena, dirigite a esta puerta, elegí el camino de la izquierda e ingresá a la sala. Verás un baúl con los Binoculares. Recogelos y volvé con Chance.
Continuá atravesando el túnel ayudando a Chance con tu Escopeta, y pronto aparecerá un corte de escena donde Chance te avisará que están en problemas. Vos sabés que Gabe tiene un Lanzallamas, y miles de malvados con chalecos antibalas te rodean. Quemalos, en una o dos oleadas, por delante y detrás de tu posición.
Continuá y llegarás afuera. Chance dirá que sólo hay un guardia. Emboscada. No dispares. Seguí al guardia y acuchillalo rápido. Hacé lo mismo con el que está detrás del jeep. Si disparás, te rodearán los tiradores apostados, y eso no te conviene.
En esta parte podés correr derecho por el túnel, recogé una pistola y dispará, o usá tu cuchillo, los binoculares y habilidades ocultas para salir. Habrá un guardia cerca del enrejado, deslizate por detrás y acuchillalo. Pasá con mucho cuidado por el precipicio y acercáte al túnel. Comenzarán a dispararte pero te resultará fácil esquivarlos.
Verás un guardia oculto en la alcoba contigua, deshacete de él con un disparo a la cabeza. Continuá hasta encontrar a los APCs. Chance se divertirá con ellos y vos recogerás las granadas que están detrás del camión. Volvé corriendo a la puerta, entrá y esta vez tomá el camino de la derecha. Lanzá una granada a la habitación y salí corriendo. ¡Se hará de noche! Tomá el cuchillo y abrite paso con él matando a los soldados. Aún resisten y pueden verte: tené mucho cuidado. Salí

Misión 04: I-70 Mountain Bridge
Instrucciones
Colorado, USA: I-70 Mountain Bridge
09/08 05:45
Agente: Gabe Logan

Archer ha ordenado que destruyan el puente I-70 para evitar que vos y los sobrevivientes CBDC se puedan escapar de la montaña. Luego intentarán bombardear la montaña con Gas Nervioso. Deberás dejar el puente intacto. Matá al comandante de la Agencia silenciosamente antes de que dé la orden de detonar, y luego desarmá las cargas colocadas debajo del puente. Después de cumplir esta difícil tarea, dirigite a tu objetivo primario: el sitio del accidente del C-130.

Objetivos de la Misión:
-Encontrar un arma con silenciador
-Eliminar al Comandante en silencio
-Desactivar las cuatro cargas C4
-Rescatar a los GIs capturados
-Llegar al lugar del accidente del avión

Parámetros de la Misión:
-Proteger a los GIs

Items de la Misión:
Cuchillo
9MM
M16
Granada de Gas
Rifle con silenciador
Pistola
Granada



Secretos de la Misión:
No hay.

Esta es una misión tramposa. Empieza con un corte de escena y luego dispondrás de dos minutos para eliminar al Comandante, que estará directamente enfrente tuyo. Deslizate a la izquierda o derecha del puente, descendé al precipicio pequeño, y abrite paso, caminando en cuatro patas. Pasarás al comandante para luego subir al segundo camión. Asegurate que los dos guardias estén afuera, trepá y recogé el equipo del camión. Recogé la Granada de Gas y corré hacia el comandante, siempre vigilando que los dos guardias estén afuera. Lanzale la granada y obtendrás un punto de marcado.
Ahora tenés que bajar y desactivar las bombas. Desde el punto de inicio de la misión, doblá dos veces a la derecha y luego trepá por el camino hasta los andamios. Descendé a los tablados y recogé el Rifle. Apuntá a tu objetivo y eliminalo con un disparo a la cabeza. Luego abrite paso por las plataformas hasta alcanzarlo. Allí desactivá las C4 (parate arriba y presioná Triángulo). Deberías estar en el lado izquierdo del puente. Volvé a trepar al pequeño precipicio y continuá tu camino. En la mitad, verás una plataforma con C4 sin guardias. Descendé y prestá atención. Oirás a tu enemigo capturando a dos GIs. En esta plataforma, podés eliminar al soldado cercano con un disparo a la cabeza. Todavía no podés desactivar esta C4, deberás esperar.
Trepá hasta donde estaba el camión. Asegurate que no haya guardias, avanzá hacia delante y eliminá al guardia que está enfrente del camión. Deslizate a su lado y verás a un guardia en el túnel, eliminalo con un disparo a la cabeza. Levantate, y movete en silencio al otro lado del puente. Descendé y buscá los andamios. Lanzate, levantate rápido y disparale al guardia que está abajo. Saltá a su C4 y desarmalo.
Escabullite al C4 central y trepá al precipicio de arriba; desde allí lo desactivarás.
Retorná a la entrada del túnel siempre silenciosamente. Luego de ingresar, enseguida verás a los dos GIs capturados. Escondete en las sombras, pero no te acerques demasiado a las paredes. Deberás eliminar a los dos soldados con disparos a la cabeza.
Recogé la 9MM y apuntá al guardia que está parado. Cuando el otro se mueva, dispará rápido dos veces, bien rápido.
Liberá a los GIs y seguí avanzando por el túnel. Seguramente disponés de un par de granadas. Se acercarán unos camiones y deberás usar granadas para volarlos. Si no tenés granadas, disparales con U hasta que exploten. Tres o cuatro enemigos saldrán de cada camión pero podrás eliminarlos fácilmente con disparos a la cabeza. Todos usan chalecos antibalas y uno tiene una Pistola. No te olvides de ayudar a los GIs. Destruí tres camiones para finalizar el nivel.

Misión 05: McKenzie Airbase Exterior
Instrucciones
Colorado, USA: McKenzie Airbase
09/08 05:45
Agente: Lian Xing

Lograste escapar de la base aérea y te has dado una inyección de adrenalina para combatir los efectos del Syphon Filter. Deberás acceder a la torre de control y robar un helicóptero. Tratá de averiguar los planes de Morgan y sus agentes.
El personal de la base aérea te tomará por un terrorista en cuarentena y te dispararán si te descubren. Evitalos y usá medios no letales para eliminar los obstáculos que encuentres.

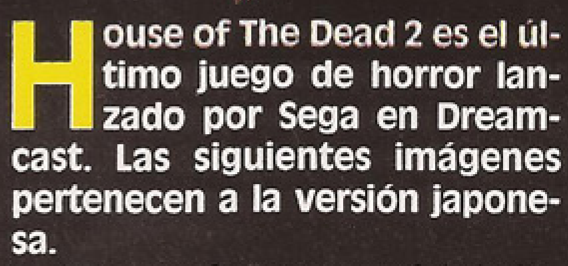
Objetivos de la Misión:
-Localizar un arma con silenciador
-Eliminar al Piloto de la Agencia
-Sabotear el Jet de la Agencia
-Obtener información de Holmàn
-Distraer a los guardias e ingresar a la torre
-Acceder a la frecuencia del transponder
-Robar el helicóptero

Parámetros de la Misión:
-No mates a nadie del personal de la base aérea
-No pongas a la base en estado de alerta
-No mates a Holman



Continúa en el próximo número

HOUSE OF THE DEAD 2

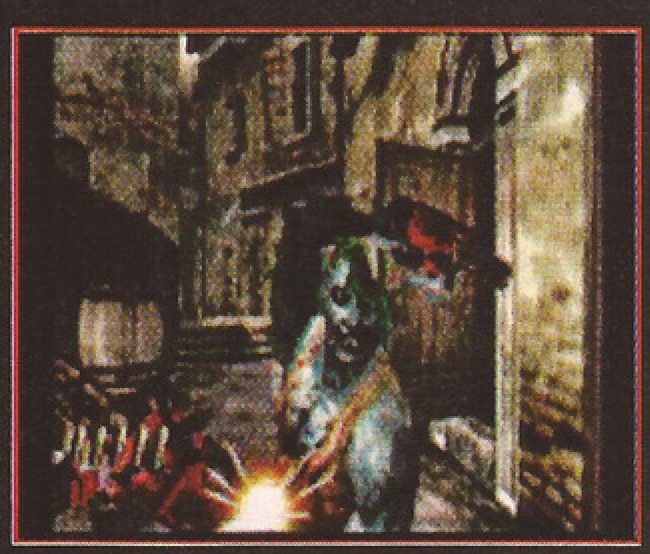


House of The Dead 2 es el último juego de horror lanzado por Sega en Dreamcast. Las siguientes imágenes pertenecen a la versión japonesa.
HotD es un juego con pistola luminosa. Deberás destruír a las criaturas zombies de día. La primera versión tenía varios modos de juego, y su última versión lo ha convertido en el juego más exitoso del género en Japón.
Usarás una pistola con espacio para un VMS y un pad-D. También podrás agregar un Pack Puru Puru si deseás un retroceso realista. En dos jugadores, podés conectar dos pistolas para alcanzar una auténtica experiencia arcade.
Los gráficos son fantásticos. En todos los niveles el juego presenta hermosos esquemas de color. Los fondos están magníficamente diseñados y los personajes lucen diversos detalles. Esto no impide que el juego se ejecute a un ritmo excelente.
Zombies horribles con hachas.
House of the Dead 2, a diferencia de otros juegos del género, requiere el empleo de diversas estrategias para destruir a tus enemigos. Cada zombie exige una táctica diferente. Los disparos a la cabeza suelen ser efectivos pero algunos se protegen con armaduras y otras armas. Deberás recargar tu arma cada seis disparos. Algunos zombies usan cuchillos, hachas y bombas, deberás herirlos antes de que te ataquen. También deberás proteger rehenes. Cuantos más salves más bonus de vida tendrás al concluir cada nivel.
El juego tiene una gran profundidad. Podrás explorar, recoger llaves, salvar rehenes y mucho más. También hay rutas y escenarios ocultos en ciertas áreas, y obtendrás bonus encontrándolos.
Si no conocés el juego, primero te conviene jugar en el modo práctica. El terreno es impactante, y presenta diez pistas diferentes. En la más difícil aparecen zombies por todas partes, tus disparos deberán ser muy certeros.
En otro modo podrás luchar contra los jefes del juego. Cada jefe requiere una estrategia particular, pero no podrás practicarlas todas inmediatamente deberás progresar en el juego para desbloquearlas.
El juego es difícil aún en el modo Normal. Imaginate cómo se complica en el Difícil. Si sos hábil en un día podrás completarlo (pero sufriendo bastante). Se comenta que el House of the Dead original se halla oculto en el juego, y si lo descubrís obtendrás un bonus importante.
Todavía no le encontramos fallas. Será un nuevo juego soberbio de la consola Dreamcast.
Excitante y desafiante, de gran profundidad.
Fondos y efectos impactantes. El diseño de los personajes es excelente.
Los efectos de sonido son realistas.
Gran cantidad de niveles y escenarios, modos y rutas. Fácil de jugar y aprender en la pista de práctica.
Otro juego fantástico en Dreamcast.









Estrategia — 1 Jugador

BLACK & WHITE

Sin haberse lanzado Black & White en la versión PC, se empezó a desarrollar en Dreamcast.

Tu misión será expandirte con tu tribu y destruir a tribus enemigas. Podrás elegir entre una variedad de tribus, cada una tendrá sus propias características y un sistema de inteligencia artificial avanzado. Las tribus llevarán su vida cotidiana de manera realista. Tu primer objetivo será convertir a los locales para que adoren al Todopoderoso, y así aumentar su capacidad de realizar hechizos. El juego es muy similar al Populous: The Beginning. Ambos pertenecen al género "juegos de dioses".

A medida que avance el juego, el nivel de agua descenderá y se revelarán más características. Cuando acumules la magia y la fuerza animal suficientes se presentarán hechiceros enemigos. Podrás usar magia benigna o maléfica. Y además de luchar contra otros magos, deberás resolver algunos eventos preestablecidos como el de una ciudad sitiada, para probar tus habilidades y moral. Diferentes tribus aumentarán tu capacidad mágica con distintos tipos de hechizos.

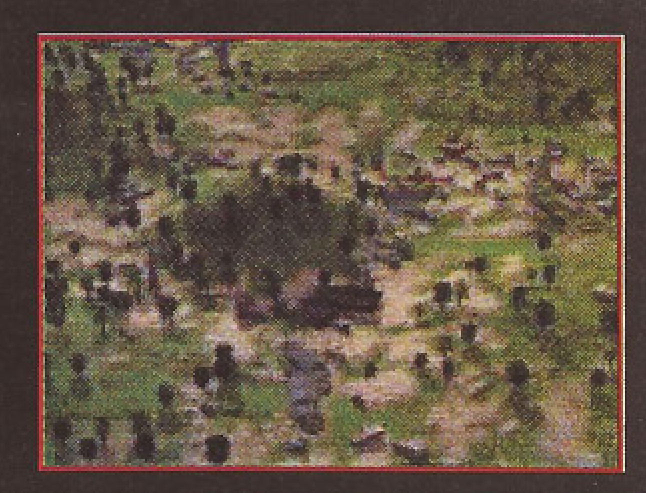
También podrás tomar hechizos de los animales que adores (se incluyen leones, vacas, ovejas, monos y hasta cocodrilos). Cada animal evolucionará de acuerdo al trato que le des.

Los ambientes 3D del juego son fantásticos. Aprecíalos en las fotos.

Black & White será espectacular. Todavía se desconoce cuándo se lanzará en Dreamcast. Pronto te daremos más novedades.







Acción — 1 ó 2 Jugadores

Dynamite Deka

La serie Dynamite Deka (Die Hard Arcade/Dynamite Cop) es muy famosa en Saturn por haber sido uno de sus juegos más criticados. Quienes crecimos con Double Dragon y Renegade igualmente nos divertimos con sus ambientes. Ahora Dynamite Deka 2 viene en Dreamcast.

El DD2 es un simple juego de acción/lucha en 3D tipo volteá a todos. Hay algunos elementos extra, como los combos al modo Virtua-Fighter, pero no demasiados.

También presenta un sistema de recarga de energía. Con recoger 5 recargas "P" o sólo una "S" lo activarás. Luego de activarlo, tu personaje podrá ejecutar algunos movimientos extra, a veces absurdos. También se mantiene el modo para dos jugadores original, aunque ahora podrás elegir entre tres personajes con nombres muy graciosos.

Los gráficos del juego son excelentes. Comparados con la versión Saturn, lucen impactantes. Los fondos presentan delicados detalles, complementándose con los personajes 3D muy bien animados. La banda de sonido es semejante a la del original, y se incluyen algunos efectos nuevos. Los cortes de escena interactivos mantienen el nivel.

Es destacable la inclusión de una bizarra Escopeta Laser como la de los juegos arcade Sega de los ochenta. También habrán comentarios humorísticos, y una cantidad de mini-juegos VMS que podrán gozarse en la mitad del juego.

Dynamite Deka 2 no te defraudará. Si te gusta la acción, corré a comprarlo.





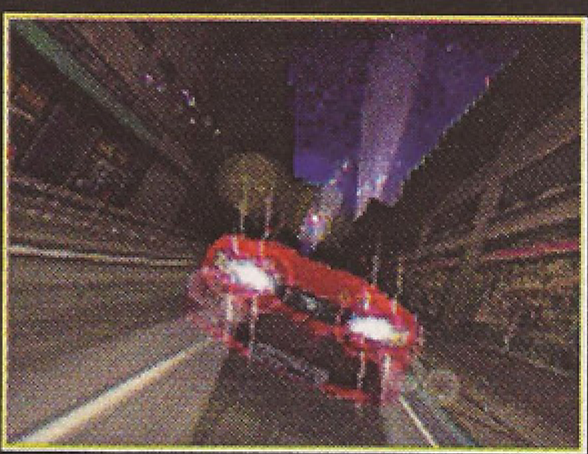
Carreras

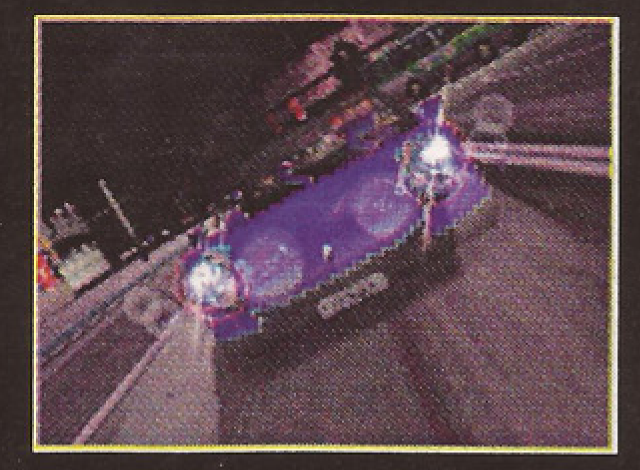
1 Jugador

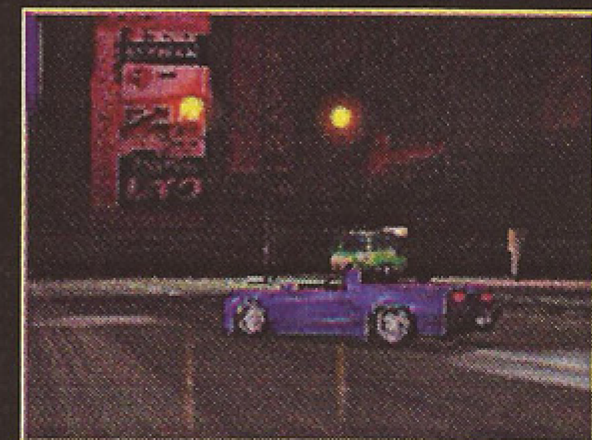
Metropolis

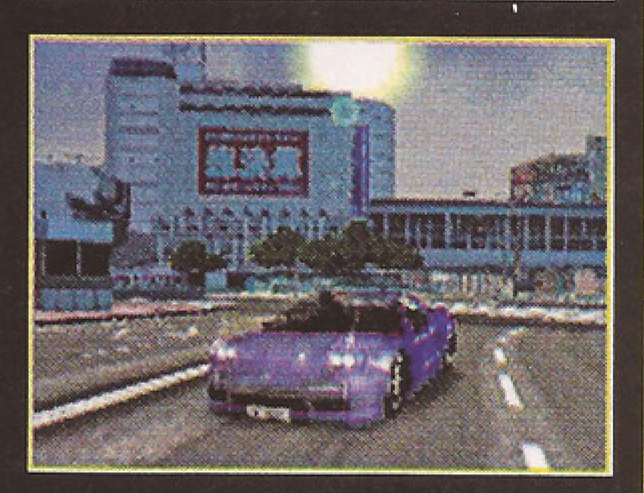
Los efectos de luces son tremendamente realistas.

El nombre completo del Juego es Metropolis Street Racer, y controlarás un auto deportivo por las calles de una ciudad. En el juego final, dispondrás de más de veinte autos de carrera. Podrás correr en Tokyo, Londres y San Francisco, las tres ciudades donde Sega sienta sus bases.
Gráficos realistas representarán los ambientes, con cambios climáticos y horarios. El juego tendrá dos modos. En el arcade hay carreras directas -para los amantes de la velocidad pura-, y Gang Battle es el modo de un certamen con oportunidades de mejorar tu auto.
Los autos son impactantes.
El aspecto visual es de lo mejor en su género. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo y cada auto se diseña con más de 1.600 polígonos. Esperamos que estos gráficos no hagan más lento al juego.
Los edificios, carreteras y demás autos también son realistas.
Más adelante brindaremos más detalles.









Lucha

1 Jugador

Soul Calibur



El juego salió a fines de julio en Japón. Es similar al formato original, la conversión a Dreamcast presenta nuevos modos y características. Entre ellas una galería de personajes, con ilustraciones de un certamen artístico Soul Calibur realizado en Japón. Los fans de la serie disfrutarán las nuevas películas CG de los artistas de Namco.
Los gráficos han sido mejorados, los efectos lumínicos son increíbles y realistas, agregan dramatismo a la atmósfera del juego. El hardware de Dreamcast supera ampliamente al tablero arcade.
Hay un Modo Maestro de PSX, con modos tiempo de ataque y supervivencia. También tendrá un modo tipo Tekken Force. El movimiento de Soul Cablibur en Dreamcast será impresionante.
Namco es una de las mejores productoras de juegos del mundo, y su desembarco en Dreamcast promete ser exitoso.



Acción | Tiros | 1 Jugador







Virtua Cop 2 ha llegado a Saturn. Los gráficos y el juego son más rápidos que el original Virtua Cop. El primero marcó un nuevo standard para disparadores. Sega y AM2 han trabajado para producir una secuela increíble que lleva el concepto a un nuevo nivel.

La premisa es la misma, el diseño de niveles es similar al arcade. Conocés la trama: El jugador-Policía atraviesa una serie de escenarios (llamados La Caza, Salven al Mayor y Tiroteo en la Carretera), mientras enfrenta y evita ataques realistas y detallados de diversos villanos. Tu trabajo de limpieza policial se complicará con la aparición de inocentes paseantes: perdé puntos y eliminalos. Ahora cada nivel tiene múltiples caminos, así VC2 duplica en extensión al original. También hay una secuencia de persecución en un patrullero. Gastarás mucha adrenalina bajando a enemigos motociclistas.

Los gráficos han mejorado mucho los duendes brillantes han sido reemplazados por soberbios polígonos con textura mapeada. Los enemigos están más pulidos, se pueden distinguir las expresiones de sus rostros, y ofrecen una gran variedad de ejemplares criminales (distintos que en Perros de la calle), que usan sombreros, pañuelos y máscaras y por supuestos, anteojos oscuros.

El juego ahora es más original. La acción no tiene respiro, y deberás recargar con frecuencia. Encontrarás las usuales recargas para escopetas, automáticas, ametralladoras (usualmente ocultas en tachos de basura). También podrás disparar a tus enemigos en las rodillas (los sádicos lo disfrutarán especialmente).

Los fans del original deberían comprar el juego. Parece repetitivo, pero luego de un duro día de trabajo, no hay nada mejor que matar a unos cuantos malvados. Animate y calzate dos escopetas al estilo John Woo.

Virtua Cop 2 derrocha calidad en todos los aspectos. AM2 ha puesto atención en un montón de detalles. Si eras fan del original, esta secuela te asombrará. Todo ha sido mejorado. Los tipos de Perros de la calle se han transformado en terroristas, gangsters y ladrones de verdad. Tendrás más interacción con lo que sucede en la pantalla, y podrás volar todo lo que encuentres, incluso los autos. Obviamente, necesitarás el accesorio de una escopeta con mira para poder jugarlo. Podés intentarlo con un controlador normal, pero agarrar una buena escopeta no tiene precio. En resumen, otro juego imprescindible de Saturn.





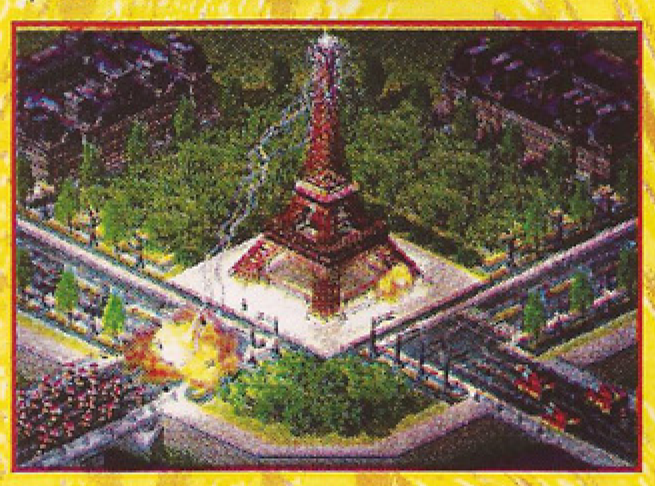


Una apuesta por las imágenes 2D para asegurar una mejor jugabilidad.

La mayoría ha jugado ya a algún título de estrategia en tiempo real de Westwood, títulos que han cuajado de tal manera en el mercado que ha surgido un nuevo género en torno a estos. Pues bien, Red Alert 2 es el nuevo título de la saga Command & Conquer que viene para satisfacer a todos los fan incondicionales de la saga, para lo cual, han preparado un título que aunque cuenta con jugosas mejoras, no se aleja demasiado del concepto ni la técnica de los anteriores títulos, y cuando decimos esto, estamos refiriéndonos en mayor medida a la elección de gráficos 2D para este nuevo título que vienen a asegurar que los avanzados gráficos 3D de otros títulos similares, no hagan peligrar la jugabilidad y por tanto la pérdida del gran público que ha tenido la saga hasta ahora.

Que comience la guerra

Red Alert 2 toma la ambientación de su predecesor para ofrecer un nuevo conflicto entre las posiblemente dos potencias mas duramente enfrentadas durante este siglo, que son ni mas ni menos que la ya disuelta Unión Soviética y los omnipresentes Americanos. Red Alert 2 nos sitúa en un hipotético escenario en el que los Rusos, tras la caída de Stalin, deciden desarollar un gran arsenal de nuevas y revolucionarias armas con las que ayudadas por la arma estrella, el sistema de control mental, puedan conquistar la nación americana. Tras el ataque sorpresa, los rusos comienzan la invasión a gran escala, invasión que será del todo imparable a priori excepto por que los americanos han desarrollado otra nueva y revolucionaria arma secreta de la que no les adelantamos nada.



El juego

Lo primero que nos encontramos que nos asegura nuevas horas de diversión, es la instalación al principio de los pertinentes sistemas de juego a través de Internet, que nos permitirán prolongar la diversión tras cansarnos de las campañas.

Una vez en el menú principal tras presenciar una estupenda introducción en la que presenciamos el primer ataque ruso, vemos todas las típicas opciones esperadas: juego en modo campaña, escaramuzas, Internet etc.

La primera sorpresa agradable será la incursión de no sólo las esperadas campañas convencionales, sino que también tendremos una campaña diseñada especialmente para cooperar con otro jugador para la que seguro que tendremos alguna ocasión de jugar ya sea en red local como en Internet.

Una vez elegido el modo de juego entre la gran variedad de estos, comenzaremos a disfrutar de un juego que ya nos habrá parecido jugar antes, pero que rápidamente nos sorprenderá gracias a la inclusión de una gran cantidad de unidades y edificios nuevos que estaremos ansiosos de ir probando para disfrutar de fantásticos ataques de paracaidistas, ataques anfibios y un sinfín de posibilidades propias y exclusivas muchas veces de cada uno de los dos bandos. Además para mayor disfrute del personal, cada uno de los demás bandos que amenizan la partidas multijugador, contarán además de uno de los conjuntos de tropas de americanos o soviets, con una unidad especial que sólo él posee dándole una mayor gracia al juego.

Todas las unidades quedarán divididas para mayor facilidad en tres tipos de construcciones, las de edificios tecnológicos, las de estructuras de fortaleza y las unidades militares, consiguiendo así una mayor agilidad a la hora de movernos por el interface de construcción.

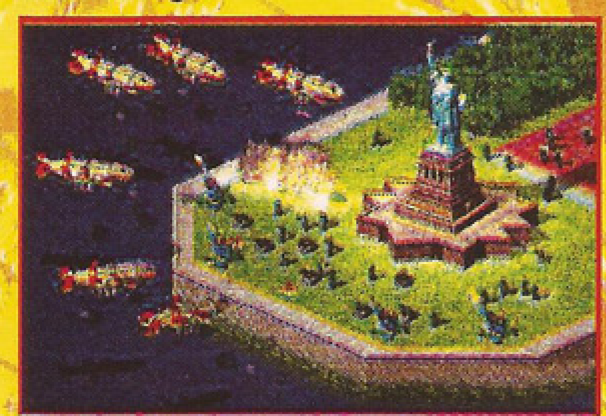
A la hora de mover nuestras tropas, contaremos con las tipicas posibilidades de juegos anteriores como el uso de waypoints, así como unas útiles balizas para indicar situaciones que nos podrán ser de inestimable ayuda ya que cuentan con la peculiaridad de que pueden ser vistas por los demás jugadores aliados en los modos multijugador.

Horas y horas nos llevará terminar las diferentes campañas, tras lo cual la mayoría estará deseando probar su pericia con otros jugadores, para lo cual tendremos la posibilidad de jugar en red local en partidas de hasta 8 jugadores, o bien en Internet es partidas de hasta 4 jugadores, todas estas con diferentes modos de juegos que seguro nos alargaran un poco la vida del juego, y aquí contamos con una sensacional opción, que es la del novedoso juego de dominación global, en el que batalla tras batalla se irán calculando el avance o retroceso de cada uno de los bandos en una batalla global que será influida por nuestras victorias o derrotas locales, ofreciendo cada territorio un escenario con unas condiciones especiales y una importancia concreta en función de la posición estratégica de este, haciendo así que nuestras líneas avancen en mayor o menos medida para una vez conquistado todo el mapa, pasar al siguiente, teniendo que conquistar en total tres mapas: América del norte, Europa y Sureste asiático.

En definitiva

Como conclusión, estamos ante un juego que sin duda alguna nos va a hacer pasar unos ratos estupendos gracias a apostar por una fórmula clásica de éxito sin por ello renunciar a las necesarias mejoras en un juego de este tipo. Estrategia a raudales en un título que se ha decantado por las 2D, hecho que agradecerán algunos y desilusionará a otros, ya que a Westwood no parece que le halla terminado de convencer la estrategia en 3D, así que tendremos que seguir esperando para ver un Command & Conquer en 3D reales, aunque muchos se podrán conformar con los estupendos efectos de iluminación y relieve que nos harán olvidar las 2D, así que si sos un auténtico fan de la saga, no dudes en comprarte este título, que a buen seguro no te defraudará, y si lo que buscás es grandes mejoras técnicas con avanzados gráficos 3D y nuevos planteamientos de juegos, quizás debas esperar a otro título.

Un juego apto para verdaderos aficionados a la saga.



DIABLO 2

Introducción:

Para muchos este es el juego más importante del año en cualquier plataforma, y uno de los más esperados, ya no solo de este año, sino de todos los tiempos, ya que blizzard no ha respetado precisamente las fechas de salida previstas para el juego (ha salido con más de 2 años de retraso). Y ahora viene la pregunta del millón: ¿ha merecido la pena la espera?, bueno esta pregunta no tiene fácil solución, ya que para muchos (entre los que nos incluímos) el juego no aporta nada nuevo lo suficientemente importante como para justificar este retraso, y encima las malas previsiones de blizzard hicieron casi imposible el juego en red a través de su servidor battle-.net europeo, ya que sólo colocaron un servidor para toda Europa. Aunque parece que ahora los problemas están ya solventados y si que se puede jugar (aunque tenga que ser por la noche) de manera bastante decente. El juego incluye 5 tipos de personaje, todos ellos nuevos: Bárbaro, Amazona, Nigromante, Hechicera y Paladín; cada uno con sus respectivas habilidades en el combate, lo que hace que jugar con uno u otro sea completamente diferente, y es una de las muchas razones que le hacen poseer tantas horas de juego. Para acabar el juego tendremos que recorrer 4 actos, cada uno con una ambientación distinta (la jungla o el desierto por poner algún ejemplo), divididos cada uno en 6 misiones, excepto el último que tan solo consta de 3.

Gráficos:

Bueno este apartado es un poco delicado, ya que, aunque la resolución utilizada es un poco baja (640x480) y los gráficos sean sprites (algo que NO es nada malo), el nivel de detalle dado a los escenarios y personajes es increíble, por no hablar de los videos introductorios a cada "acto" y el epílogo o final, que son alucinantes, contando una historia paralela al propio



juego, y realizados de manera soberbia, que alcanzan a los que se pudieron ver en el Final Fantasy VIII (en cuanto a calidad no tienen nada que envidiarlos).

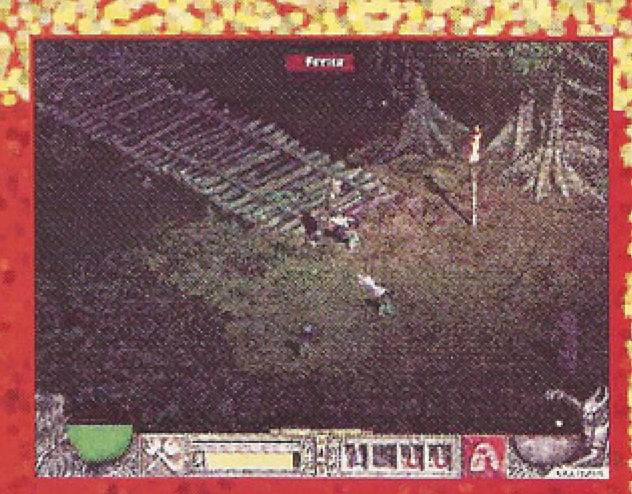
Sonido:

No hay demasiado que decir en este apartado, tal vez la decepción que nos llevamos al volver a escuchar muchos de los sonidos (música inclusive) utilizados para la 1ª parte (que siguen dando la talla), aunque se han añadido también muchas otras melodías y efectos nuevos, con lo que la balanza queda bastante equilibrada

Jugabilidad:

Alucinante uno de los juegos más jugables que existen sin lugar a dudas, con un sistema de control muy intuitivo, y con un sistema de juego muy simple, pero que posee ese "algo" que te enganchará sin remedio y hará que una vez finalizado el juego sigas jugándolo una y otra vez, y por cierto, si no probaste aún el juego en red, probalo y conocerás lo que es la adicción en su estado más puro. El único punto negativo que se le puede encontrar es la "simpleza" de su desarrollo, no hay nada más que hacer que matar cientos de monstruos -literalmente- y explorar las zonas, aunque esto último solo la 1ª vez que pases por allí, por supuesto, y decimos esto por que





los monstruos se regeneran con cada nueva partida, y habrá que volver a darles candela cada vez que comiences una nueva jugada, ya que, al no grabar el juego los escenarios (solo guarda los personajes), cada vez que continúes una partida con un personaje lo harás desde el pueblo más cercano (hay uno por acto) y tendrás que usar los teleportadores para acercarte a la zona en la que lo hubieras dejado.

Conclusión:

Bueno, retomando la pregunta del principio hemos de decir que aunque pensemos que el juego no es suficiente como para justificar la larga espera, también opinamos que es uno de los juegos más divertidos del año, para cualquier plataforma, y que, si blizzard hubiera hecho algo mejor, no se sabe lo que hubiera podido pasar ¿el juego mas vendido de toda la historia para cualquier plataforma?, ¿gente comprándose una PC solo para jugarlo?, quien sabe. Para terminar, aunque el juego no justifique el retraso en su lanzamiento, sí es lo suficientemente divertido como para mantenerte pegado a la pantalla de tu PC durante horas, muchas horas, así que si tenés una PC medianamente potente (una PII con 32 megas de RAM sería lo mínimo recomendable) y ganas de pasarlo bien, no lo dudes, este es tu juego.



Estrategia

1 o + Jugadores



Todos los países han tenido una etapa negra en su historia. Antes de que los japoneses aprendiesen a hacer minicadenas y televisores y se divirtiesen dibujando mangas y exportando pokemon, tenían otra forma de pasar el rato: Pelearse por ser el mandamás de Japón. Y en esto consiste Shogun: Total War, en acabar con todos los clanes y convertirte en el Shogun de Japón.

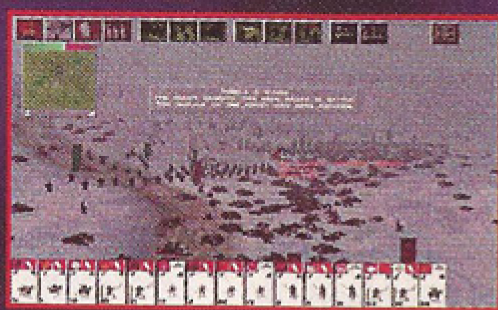
El juego, con vericidad histórica, se desarrolla en el período de guerra civil de Japón: El Sengoku Jidai (Era del país en guerra). Shogun: Total War es sobre todo un juego de estrategia en tiempo real, ya que el plato fuerte del juego son las batallas. En las batallas manejarás a un ejército con lanceros, campesinos, arqueros, caballería, samurais, mosqueteros, monjes guerreros, etc... Y es que si algo tiene Shogun: Total War es diversidad de unidades y, por supuesto, unas ganan a otras, como si se tratase del piedra-papel-tijera.

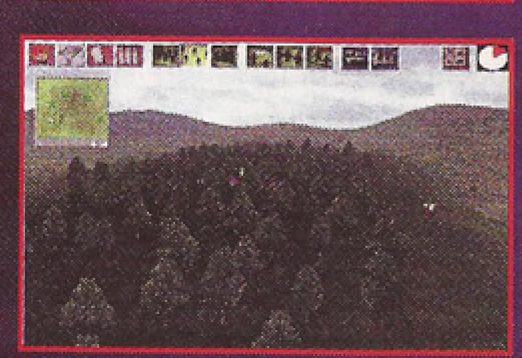
Los arqueros tienen ventaja sobre las unidades de a pie, sobre todo con los lanceros, la caballería vence a los arqueros gracias a su velocidad, y los lanceros acaban con los caballeros gracias a sus lanzas. Claro que no todo depende de esto, también está el factor habilidad de un grupo de soldados, que es el honor. El honor se consigue ganando batallas y realizando actos valerosos, como sabrás, el honor era algo muy importante en aquella época.

El modo batalla carece de pausa, por lo que tendrás que ser muy hábil moviendo a todo tu ejército a la vez, para lo cual tendremos un sistema de juego muy intuitivo.

La otra parte del juego consiste en administrar tu clan, conquistando provincias enemigas, construyendo infraestructuras que te permitan producir unidades más poderosas y recogiendo los impuestos de tus provincias. El koku es la moneda, y tu riqueza dependerá siempre de tus cosechas: algunas veces serán buenas, otras malas. El modo campaña consiste en conquistar TODO Japón, lo cual te llevará tiempo, pero que se acortará si resolvés las batallas automáticamente (algo positivo si no querés pelear en tiempo real). Esto se realizará mediante turnos en los que vos y tus enemigos pensarán simultáneamente, así que puede darse la posibilidad de que vos invadas una provincia enemiga y que el enemigo te invada una a vos.







Además de las unidades de batalla, también podrás entrenar emisarios, ninjas (asesinarás generales, emisarios, etc... enemigos), shinobis (espías), sacerdotes (si te alías con los portugueses, para expandir el cristianismo) y hasta la Gheisha Legendaria, una superasesina.

Gráficos

Los gráficos están muy bien realizados. Escenarios en 3D en tiempo real, unidades bien animadas y detalladas, y muchas al mismo tiempo en pantalla. Geniales efectos como humo o luces y un entorno gráfico muy bueno.

Sonido

Melodías típicas japonesas que te harán sentir como un samurai, sonidos y voces muy buenas. El aspecto sonoro es casi perfecto.

Jugabilidad

Un interfaz de juego muy intuitivo y un control fantástico hacen de Shogun un juego en el que no tendrás problemas para realizar cualquier acción que desees.

Diversión

Un juego adictivo y envolvente, con gran cantidad de elementos y con varios niveles de dificultad. La duración del juego es enorme, y además podrás crear tus propias batallas personalizadas o revivir las más memorables de la historia de Japón.

Conclusión

Shogun nos ha gustado. Es un juego muy recomendado para todos los fans de la estrategia.

Simulador

1 Jugador

SIM CITY 3000

Todos los usuarios de PC hemos jugado alguna vez al Sim City o al Sim City 2000. Ahora Maxis nos trae la tercera vuelta de tuerca a la original idea de ponerse en el papel de un gobernador de una ciudad: Sim City 3000: World Edition.

Siendo ya la tercera entrega con el mismo planteamiento, en un principio podríamos pensar que Sim City 3000 resultará lo mismo de siempre, pero tras crear una ciudad y experimentar con los diferentes elementos que SC3000 nos ofrece, nos daremos cuenta de que ni mucho menos es lo mismo de siempre, lo único que conserva de sus anteriores es la diversión extrema y su poder de adicción.

En Sim City 3000 los tres pilares básicos seguirán siendo las tres zonas: Residencial, Comercial e Industrial. Pero esta vez podremos crearlas de 3 tipos: Normal, Medio y Denso. En las zonas normales construirán pequeñas casitas, comercios e industria ligera, en las medias, bloques de apartamentos, centros comerciales e industria más compleja, y finalmente en las zonas densas habrá gigantescos rascacielos de departamentos, torres de corporaciones y enormes fábricas.

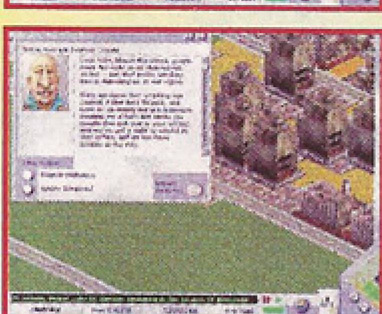
Pero no todo es construir zonas, carreteras y postes eléctricos y luego esperar a que la gente llegue así nomás. Hay un montón de elementos de los que preocuparse, como el agua y su distribución, la basura y su acumulación y el siempre preocupante problema de la contaminación. También tendrás que construir hospitales, escuelas, institutos y museos, para que tus Sims tengan un buen nivel de vida. Además, te relacionarás con tus vecinos, y harás tratos con ellos como venderles electricidad, agua o hacerte cargo de su basura (y viceversa).

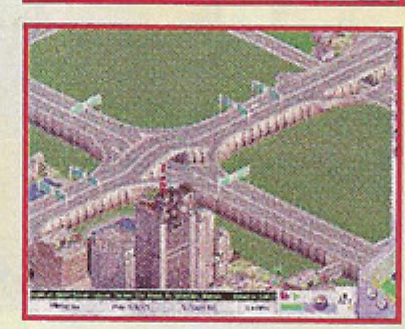
Así mismo tendrás que preocuparte de los gastos y los ingresos de tu ayuntamiento, ya que la policía, los bomberos, la educación y demás cuesta un dinero mantenerlos, y ese dinero procederá de tus alegres Sims y sus impuestos, que podrás variar.

¿Qué más podríamos decir del desarrollo del juego? Te ofrecerán oportunidades como el construir prisiones de máxima seguridad, bases militares, etc... que siempre traerán beneficio a tu ciudad en forma de ingresos o más comercio e industria. También tendrás que tener en cuenta el aura de tus Sims, el que sean buenos o malos, poniéndoles centros recreativos, etc... Podríamos estar horas hablando de las características del juego, digamos que tenés cientas de opciones, entre las que se incluye la de jugar con ciudades reales como Berlín, Madrid, etc.









SONIDO

El sonido FX no ejerce una función demasiado importante, los sonidos típicos son los de construir y derribar, aprobación de la ciudad o desaprobación... Lo que realmente destaca en este juego es la música. La música, pese a no jugar un papel fundamental en el juego, acompaña a la perfección y, por qué no decirlo, es preciosa.

GRÁFICOS

En un juego de estas características los gráficos no son el aspecto más importante, sin embargo, en SC3000 realizaron un bonito trabajo. Podrás ver hasta a tus Sims caminar por la calle, los coches, las fachadas de las casas... con el nivel de zoom correspondiente claro. Todos los edificios y elementos del juego están muy cuidados, como las caras de tus asesores y los personajes que se dirigirán al gobernador.

JUGABILIDAD

El control del juego es sencillo y muy intuitivo, con ayudas y consejos en cuanto lo necesites. Tus asesores te dirán lo que necesita tu ciudad, y si ocurre algo importante aparecerá en la pantalla de mensajes, además de otras cositas ingeniosas que han inventado los del equipo de Maxis, que harán mucho más ameno el gobierno de tu ciudad.

DIVERSIÓN

No hay duda de que Sim City 3000 es uno de los juegos más adictivos que hay en el mercado en estos momentos. Cuando crees tu ciudad no pararás hasta que se convierta en una metrópolis de cientos de miles de habitantes. El juego dispone de un diseñador de edificios y de "la bolsa de Sim City" en Internet. Extremadamente divertido y adictivo.

VEREDICTO

Sim City 3000 es lo mejor de su género, aunque bien pensado no hay prácticamente nada igual. Una original apuesta y un lavado de cara a las series Sim, que se compenetra con Los Sims en la nueva colección de éxitos de Maxis. Si no jugaste nunca a un Sim City, compralo tranqui, tendrás una de las apuestas más originales de PC.

Carreras | 1 Jugador

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

En los últimos años, Nintendo64 ha lanzado varios juegos de carreras en los modos arcade, rally, cart, etc., sin lograr un juego perfecto. Ahora Midway lanza el World Driver Championship, y sus características superarán al Gran Turismo en varios aspectos. No diremos que es perfecto, pero es el mejor juego de carrera de la plataforma. El juego es realista y presenta el deslizamiento de potencia. Los corredores arcade se frustrarán cuando tomen una curva de 45 grados a más de 100 millas por hora, se pegarán un buen golpe. Si no frenás antes de las curvas, pronto quedarás estrellado. Es esencial controlar el volante. A los jugadores les costará acostumbrarse al juego. En dos horas te darás cuenta que es de lo más realista.

Los gráficos también te impactarán. Presentará el modo de resolución standard y altas resoluciones en modo buzón. No vas a necesitar el Pak de Expansión de 4-MB para las altas resoluciones. Todos los autos aparecen muy bien detallados, al igual que las pistas. La iluminación también es excelente. Tu auto se verá distinto bajo las sombras de árboles y edificios. Con o sin el Pak, WDC presenta gráficos que se incluyen entre los mejores del género.

Sorprende cómo Boss ha logrado mantener ascendentes los promedios de cuadro. Jamás se presentaron tantos autos con tantos detalles. A los espectaculares efectos visuales, se suman ocho autos en pantalla con la mejor inteligencia artificial que puede brindar un juego de carreras.

Hay tres modos de cámara. El default, detrás del auto, es el más fácil de usar. Después está la vista auto, con o sin espejo retrovisor. Si lo usás, los promedios de cuadro serán más rápidos, tal como sucede en otros juegos del género. Esto sucede porque hay un objeto menos en la pantalla.

La música del juego combina rock y tecno. Aunque se acopla bien al juego, el rock puede resultar repetitivo (Boss podría incluir un par de temas más).

Comenzarás como un corredor desconocido, que sueña con llegar a la cima. Dos equipos querrán contratarte: uno yanqui y otro mexicano. Correrás e intentarás ganar copas. Acumularás puntos y subirás en el ranking. A medida que subas, otros equipos intentarán contratarte ofreciéndote autos mejores. A veces te conviene rechazar sus ofertas. La lealtad puede resultar provechosa. Cuando llegues al número 1, tendrás el mejor auto del juego, el Excalibur Mystic. Si no sos un fan del género, te conviene correr en los circuitos más fáciles antes de manejar autos mejores. El sistema de ranking y equipos aporta elementos de RPG al juego, con lo cual aumentan sus posibilidades.

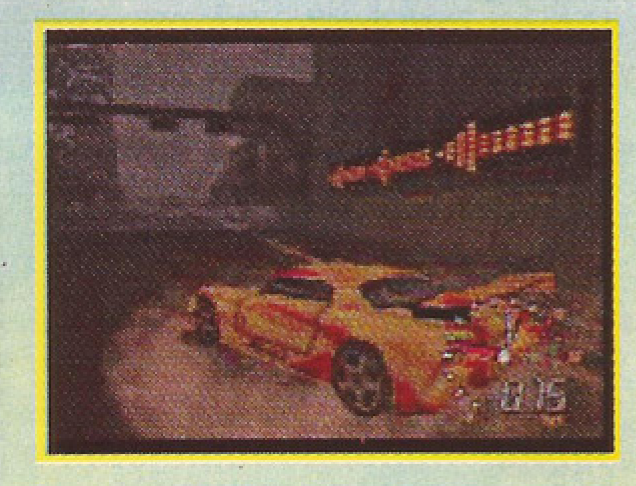
Podrás elegir entre más de treinta autos. Los autos no responden a modelos reales, y esto le dio más libertad a Boss para diseñarlos. Por ejemplo, el motor de cada uno hace sus propios ruidos.

El juego presenta diez pistas, cada una con tres variantes, además de ofrecer carreras en sentido inverso y paralelas. En total son como cincuenta pistas, y todas soberbias.

En el impactante modo replay podrás ver toda la carrera en sus más finos detalles: los puntos de impacto en los choques, los sonidos de los motores, etc.

El juego tiene algunos defectos. No tiene un modo para cuatro jugadores, y en el modo para dos sólo hay cuatro autos disponibles (con subirlos a seis u ocho sería más competitivo). Además, podrían incluir un modo garage para modificar el auto agregándole nuevas ruedas, llantas, frenos, motores y demás componentes. Esto aumentaría aún más sus posibilidades.

Si estás buscando un juego emocionante y realista, comprá el World Driver Championship. Jugá unas horas y desbloqueá un par de autos, disfrutarás de cada segundo.











F-1 WORLD GRAN PRIX II

El F-1 World Grand Prix funcionaba bien en la N64, probando ser un juego decente para el formato teniendo en cuenta que el género no es muy fuerte en la plataforma. Paradigm produjo una secuela con estadísticas actualizadas y nuevas características.

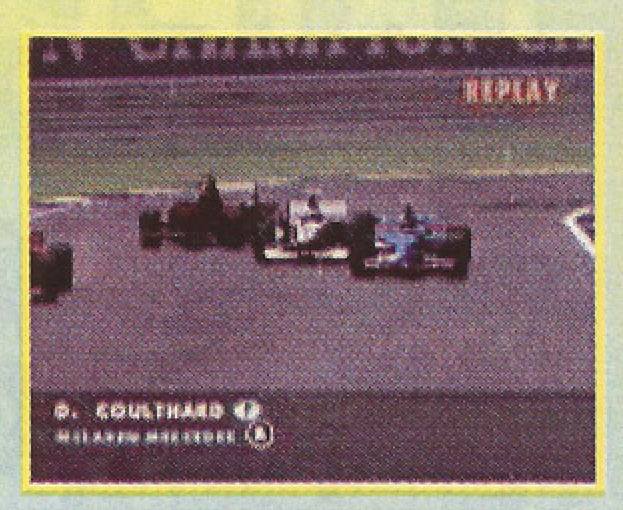
El juego se basa en la temporada de 1998, lo que puede resultar frustrante, ya que actualmente estamos en la F2000. Los niveles están muy bien detallados, los autos, pistas e imágenes de los corredores son realistas. Tu conductor favorito sentirá cómo zumban sus pies.

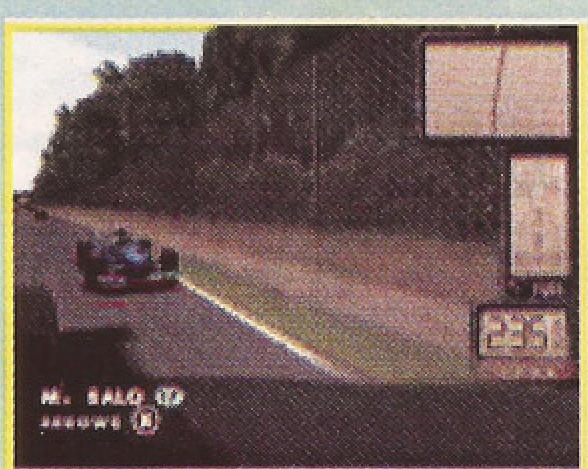
El juego ofrece 22 autos, 16 pistas y dos opciones. Una incluye una temporada grand prix completa con más de 60 vueltas por carrera.

Para los apurados, hay un modo arcade. El auto se maneja bien, el control es fácil salvo algunas sacudidas del volante jamás conduje un F1 tan sobrio. La AI de los autos es buena, y podrás disfrutar los errores de los autos conducidos por la computadora.

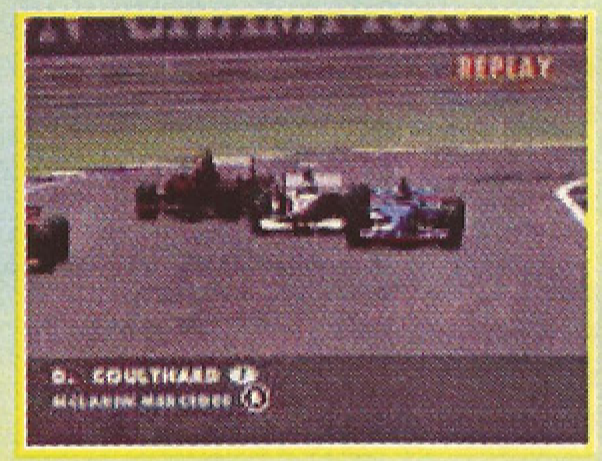
Visualmente el juego ha mejorado: presenta fondos más detallados y una opción de alta resolución. Si bien la máquina no se puede comparar con los juegos de F-1 para PC, resulta sorprenderte en N64. Es muy divertido el modo para dos jugadores con pantalla dividida.

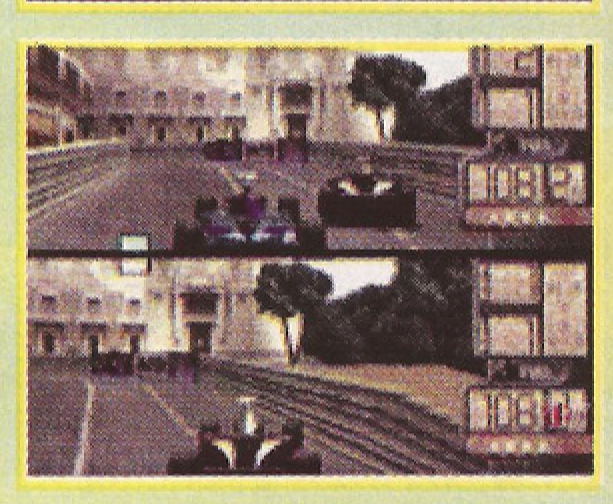
F-1 World Grand Prix II es una excelente actualización del original y aporta muchas mejoras. Es el mejor juego del género en N64, y les encantará a los fans de la F-1.











TRUCOS NINTENDO 64

Starcraft 64:
para poder comprar cualquier cosa, en cuanto estés jugando, apretá L + R + Z + ↓ + C + ↑. Va a aparecer un menú con Ground Units, Upgrades, Special powers, Skills, y Spells.
Info Mana:
jugá hasta el capítulo 6 (Zerg), en la Brood War. Luego, terminá victorioso la última fase de ese capítulo para desbloquear la Info Mana.

Kirby's 64:
Para conseguir una vida extra agarrá la estrella del comienzo, apretá Start y seleccioná Try again; volvé al mismo nivel y agarrá la estrella de nuevo. Repetí la operación tantas veces como vidas extras quieras tener.

Simulador | 1 Jugador

TRIPLE PLAY 2000

EA Sports pisa fuerte hace bastante en N64. El Triple Play 2000 es un híbrido. Trey Arch usó la misma maquinaria de juego del Triple Play 99 de PlayStation, y sumó algunos elementos de la versión 2000.

La mecánica defectuosa del TP 99 se ha trasladado al juego, especialmente los pésimos ángulos de cámara en el campo y la interfase de lanzamiento imprecisa. Los diseñadores incluyeron los mejores elementos del Triple Play 2000, la interface de bateo y los sonidos, pero no logran salvar el juego. Es un béisbol arcade entretenido, pero el All Star Baseball 2000 de N64, nos pareció mejor.

El juego se ejecuta a un modo de resolución medio. El texto de la pantalla resulta muy difícil de leer a los iniciados. Al convertir el juego, los diseñadores no se preocuparon por rehacer el texto de las estadísticas y los jugadores.

La paleta de colores se puede mejorar. Ni el césped artificial luce realista. Sólo los estadios muestran alguna semejanza con la realidad, como la pileta en Arizona. Las imágenes son endebles.

Los jugadores se parecen a los reales y conservan algunas características faciales, pero parecen todos de la misma altura: los más grandes se ven más pequeños y viceversa. Los músculos están bien dibujados.

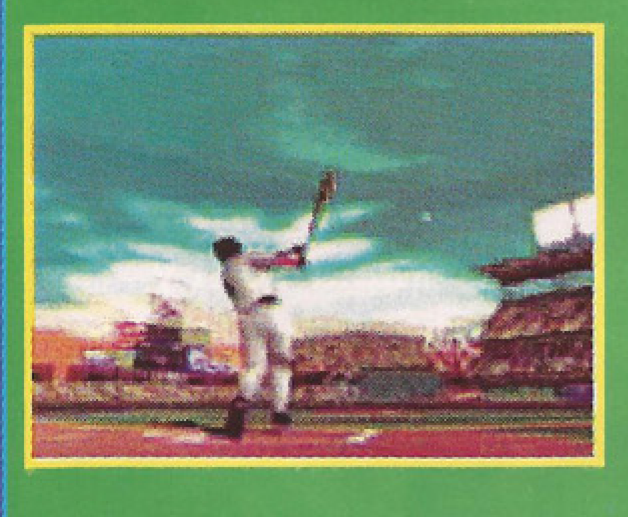
Lo mejor del juego es el audio. Los sonidos del estadio son excelentes, desde el público interactivo a las canciones de rock-dance que suenan en el sistema virtual PA. (Los pasos de Sammy Sosa al acercarse a la caja del bateador son formidables.) Además de los sondios del juego regulares, hay explosiones tipo arcade en los home runs y divertidos efectos para los fouls.

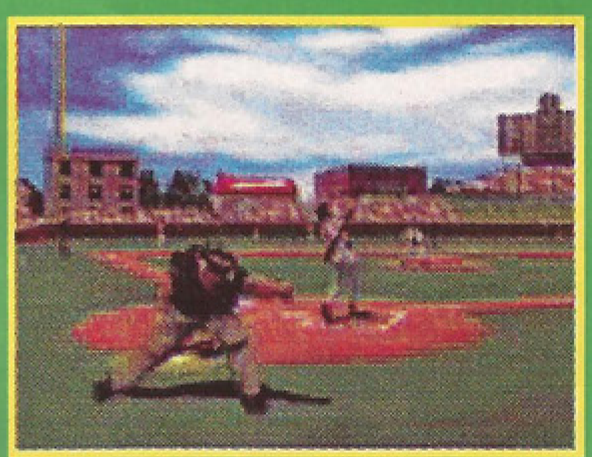
TP2000 es más un juego arcade que una simulación. Se focaliza en la acción y ofrece muchas carreras, choques y golpes. Si buscás un simuladar apuntá a otro juego.

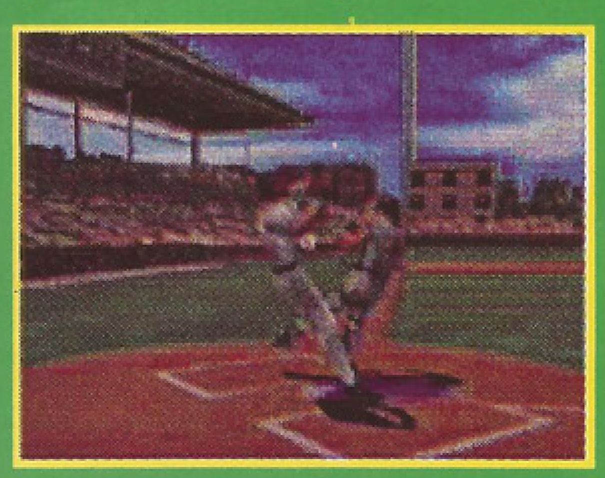
La acción comienza con el lanzamiento. Es lo peor del juego. Las estadísticas de los lanzadores se basan en la vida real. Luego de seleccionar tu lanzador, lo manejarás con la palanca de control. Hay dos botones, uno para un lanzamiento regular y otro a la zona de strike. Cuando comience su movimiento, se puede alterar el efecto de las bolas usando la palanca de control.

Es casi imposible manejar la dirección de la bola en este juego. Si apuntás antes, la bola irá a la zona de strike. El sistema de apuntar previo es muy malo. Nosotros terminamos lanzando un montón de bolas al medio del cuadro porque no podíamos apuntar a los ángulos. Los lanzadores de la computadora no padecen los mismos problemas.

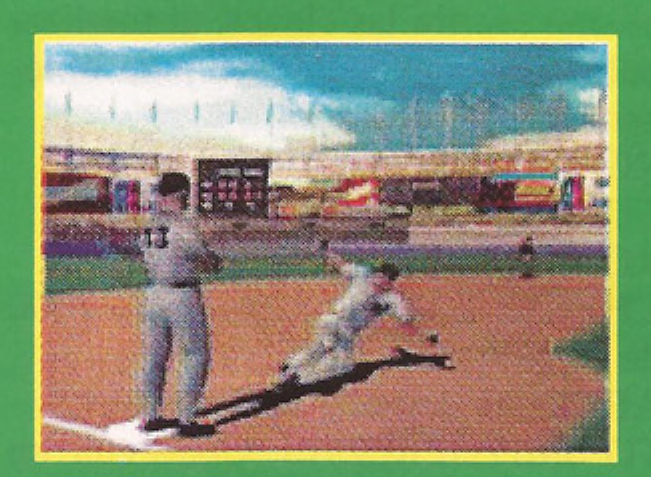
La sección de bateo es bastante mejor. Hay dos opciones: fácil y difícil. La fácil es el control tradicional de Triple Play. En este modo no hay cursor y manejás todo con el bate. Los lanzadores de la computadora mezclarán sus tiros para engañarte, pero algunos tiros les pueden salir



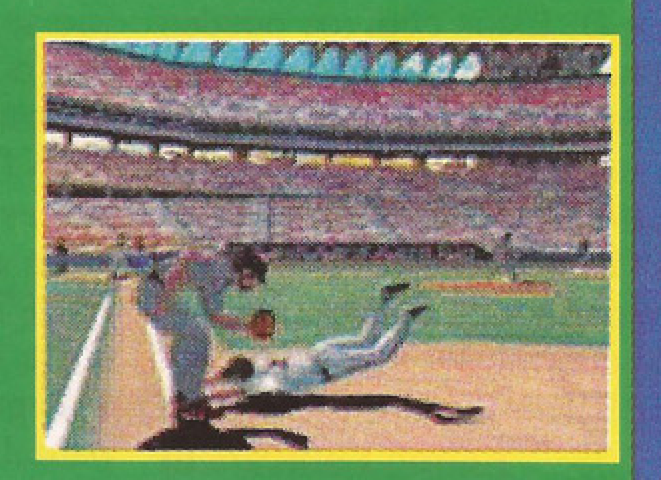




por la culata.
En el modo difícil manejarás un gran cursor que aparece en la pantalla. Es distinto de los que hay en el mercado. La zona de strike está dividida en una grilla de 3x3. Asegurate de que la bola esté dentro del cursor al conectarla. Cuanto más se acerque al centro, menos posibilidades tendrás. No deberás alinear indicadores. Este sistema complejo focaliza el lanzamiento en lugar de los límites de la cancha. También disponés de opciones de conexión y potencia del balanceo.



En Triple Play no había mucha variedad de bateos. Esto mejora en TP2000. Hay varias dobles faltas a lo largo del juego y la cantidad de home runs se ha reducido a niveles realistas. Todavía parece imposible lograr un triple. A menos que tu jugador más rápido la envíe a la tribuna, te resultará imposible avanzar a la tercera base de un golpe.
El juego de campo y las corridas también presentan problemas. Los ángulos de la cámara son espantosos. En las bolas de campo, el cambio de cámara es muy lento y no permite un juego efectivo. A veces la cámara encuentra la bola. Esto se complica en N64.
El sistema de manejo de equipos es standard. Se pueden contratar jugadores libres, preestablecer rotaciones, alineaciones según las reglas de National League y DH, etc.
Cada jugador tiene un puntaje en diversas capacidades físicas. El sistema de puntajes es inferior al de All-Star Baseball 2000.
Triple Play 2000 es un juego de béisbol entretenido. El juego es excitante y los sonidos realistas, pero tiene varias fallas que nos impiden recomendarlo.
Para resumir podemos decir que es un juego estilo arcade, los sistemas de control son algo pobres y reducen la excitación del juego. Los gráficos son buenos. El audio es lo mejor, con efectos de sonido y ambientes de estadios.



Cartas Gamemaníacas

Queridos amigos de Action:
Soy Emilio Lanfranchi, tengo 14 años y vivo en José León Suarez, Bs. As.. Bueno, quiero dejar algunos trucos y pedirles, si es posible, que publiquen un informe completo del juego Mortyr: 2093-1944 y también sobre Quake II, ambos para PC.
Aquí van los trucos: para el juego **BLOOD** de ***PC***:
modo Dios: MPKFA, todos los ítems: MONTANA, todas las armas y balas infinitas: LARA CROFT y para tener todas las armaduras: GRISWOLD. Estos códigos pueden ser ingresados en cualquier momente del juego.
Una última cosa, ¿podrían sacar un suplemento especial que traiga el FINAL DOOM para PC?
Por favor, publiquen mi carta.
Un saludo enorme.
Sigan así!!!!!!!!!!!!!!!!

Emilio Lanfranchi
José L. Suarez (Bs. As.)

Revista ACTION GAMES:
Hola, me llamo Marcelo Gustavo Delorenzi, de Florencio Varela y hoy les mando unos trucos de ***Playstation***.
Nigth Criatures:
en la pantalla de password digitá:
Super password: ← ↑, ■ ↓ ▲ ■ ↓. Empezá a jugar para poder acceder al menú oculto, podrás tener invulnerabilidad y ser el monstruo.
MK4
Menú oculto: elejí la opción 1 en 1 Kombat, hacé que aparezca el control 2 y en vs poné 302-213 cuando empiece la pelea poné START y seleccioná QUIT, poné OPCIONES y situate en VSSCRENENADRED, mantené presionados BLOQUEO y RUN a la vez y esperá hasta que aparezca la opción secreta . Elegí las opciones y listo.
Fighting Force
En este truco donde dice "1 or 2 player game" y "opcion" apretá y mantené ← + L 1 + R2 + ■. Esperá unos segundos y andá a opciones y verás nuevas opciones.
Bueno, me despido y quisiera que en algún número de Action Games pongan estrategias o guías para Resident Evil 2. Gracias y chau.

Marcelo Gustavo Delorenzi
Florencio Varela (Bs. As.)

Idolos de Action Games:
Les escribo desde Montevideo (Uruguay) junto a mis amigos: Nicolás, Martín, Claudio, Matías y el Queba. Requerimos de su apoyo inmediato ¡no se asusten! son sólo algunas dudas o preguntas. Aquí van: Todos los trucos disponibles para el RESIDENT EVIL 3.
Las estrategias para acabar por completo el difícil juego DINO CRISIS. en el THEME HOSPITAL cómo paso la última parte del nivel final, más precisamente en una parte de la pantalla todos los pacientes se van del hospital ¡Todos! ¿Cómo hago para que regresen?. PUF... Y por último en la revista 86 publicaron (gracias a Dios) las estrategias del juego Silent Hill, pero me trabé en la parte de los signos zodiacales (la que viene luego de la película sangrienta) aún no he podido conseguir la stone of time. ¡Ayúdenme!.
Me gustaría que alguien me recomendara algún juego del género Resident Evil (yo sé que como éste no hay, pero alguno que le siga), Sería más agradable y beneficioso para nosotros los gamemaníacos que no ocuparan tanto lugar con propagandas (no es obligatorio que lo tengan en cuenta) pero hay que aprovechar el espacio.
Please no más escribir, no más. Aguante el Bolso y Boca, publíquenme la carta (Háganme la gauchada que es la primera que mando). ¡Action son lo más!

Diego Alsina Klingler
Montevideo - (Uruguay)

Hola estimados amigos de la banda de Action Games.
Mi nombre es Mauricio Techera y les escribo para agradecerles que publicaron una de mis anteriores cartas, ya que me hace sentir con orgullo ser parte de esta estupenda revista, que por 7 años ha formado parte de mi vida. Muchas gracias y larga vida a toda la banda de Action Games.
Ahora les mando estos trucos...
Age of Empires 2: The Age of Kings (*PC*)
Durante una partida pulsá Enter para desplegar la barra de charla, y ahí mismo escribí las claves, al finalizar pulsá Enter nuevamente para obtener el efecto deseado.
ROBIN HOOD: 1000 de Oro.
LUMBERJACK: 1000 de Madera.
ROCK ON: 1000 de roca.
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 de comida.
AEGIS: Construcción al momento.
TO SMITHEREENS: Conseguir un saboteador.
POLO: Quitar la niebla.
Indiana Jones and the Infernal Machine (*PC*).
Durante el juego pulsá la tecla F10 para bajar la consola, luego teclear algunas de los códigos y luego Enter.
URGON ELSA: Todas las armas.
AZERIN SOPHIA: Todos los ítems de salud.
MAKEMEAPIRATE: Convertir a Indy en el tipo de Monkey Island.
Resident Evil 2 (*PC*)
Para obtener municiones ilimitadas, vayan a la pantalla y presionen: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → y apuntar.
Y el número de municiones cambiará por el símbolo de infinito indicando que el truco funcionó.
Después de todo esto quisiera solicitar algunos trucos o estategias de estos juegos...
RIVEN SEQUEL TO MYST (*PC*). ¿Cómo logro activar el código de las mini cúpulas que se encuentran en cada una de las islas? Ya que no logro descifrar el código que se encuentra en un libro, que está en la isla con un gran cráter en el

Cartas Gamemaníacas

centro.
RESIDENT EVIL 1 (**PC**). Trucos de cómo obtener municiones infinitas o salud infinita.
Dino Crisis(**PC**)
Resident Evil 3 (**Play**)
Resident Evil 2 (**Nintendo 64**). Para obtener municiones infinitas o salud infinita.
Panzer Dragoon 2 (**Sega Saturno**). Selección de nivel del juego.
Star Wars Racer (**PC**). Obtener todas las pistas o todos los corredores.
Gracias por su atención amigos de Action Games y hasta la próxima.

Mauricio Techera
Montevideo - (Uruguay)

ACTION GAMES:
Hola, qué tal?, soy Fernando y es la segunda vez que les escribo; antes que nada quiero agradecerles por las revistas que mandaron, están muy buenas y me son muy útiles ¡Gracias!.
Desde que entré al mundo de los juegos me convertí en un fanático de la "PlayStation" y no la pienso cambiar por otra nunca.
Me gustaría (si pueden) que me mandaran folletos de los CD con los precios porque acá (Caleta Olivia) no llega lo último. Otra cosa, en la "Edición Especial" de la revista leí una carta de un chico de Caleta y me puse contento. Eso significa que nadie queda fuera de la publicación, y que todas las cartas son leídas por ustedes (eso es seriedad). Les comento que estoy ansioso por la llegada de la "PLAYSTATION 2" y me gustaría saber en qué fecha se estipula que va a estar en venta al público en Argentina.
Bueno, ahora les mando unos trucos para la consola (la mejor)"PlayStation":
SLED STORM: "personajes secretos" ir a opciones, entrar en "Passwords" y poner los siguientes códigos.
● ▲ ■ R2 R2 L1 X ▲ (Storm Sled)
L2 L2 ● R2 ■ R1 L1 ▲ (Jackal)
CHOCOBO RACING: "personajes secretos". Terminar el juego varias veces en modo Historia, iluminar Squall y pulsar botones correspondientes. La siguiente lista describe el número de veces que necesitás terminar el juego dependiendo del personaje y su correcto código.
CID: 3 veces - L1
MUMBA: 4 veces -L2
CLOUD: 5 veces - R1
CACTUAR: 6 veces = R2
AYA: 7 veces -L1 + L2
Sd- STYLE CHOCOBO: 8 veces = R1 + R2
IBEN SUPER AIRSHIP: 9 veces - L1 + R1
JACK: 10 veces - L2 + R2
Ahora les pido trucos para los juegos WWF WARZONE - SOUL BLADE - COLIN MCRAE RALLY - CHAMPIONSHIP- MOTOCROSS - CTR "CRASH TEAM RACING"
Me despido y espero una pronta respuesta, Chau y ¡Gracias!

Fernando Ariel Suarez
Caleta Olivia - (Sta. Cruz)

Amigos de la BANDA:
Hola, me llamo Sebastián. Tengo 12 años y tengo un **SNES**. Tengo algunos trucos para el MK2,MK3.
SNES
MORTAL KOMBAT II
Para hacer estos trucos tenés menos de un segundo, y los tenés que hacer en la pantalla de selección de personaje.
29 CREDITS: ←↑→↓←y Select.
Más tiempo para hacer Fatalities: ↑ ↑ ← ↑ ↓ y Select.
LUCHAR CONTRA NOOB SAIBOT: ← ↑ ↓ ↓ → y Select.
LUCHAR CONTRA JADE: ↑ ↓ ↓ ← → y Select.
LUCHAR CONTRA SMOKE: ↑ ← ↑ ↑ → y Select. O sino haçer muchos ganchos hasta que aparezca la carita y cuando aparezca presioná ↓ START. (En la pantalla del THE PORTAL).
LUCHAR CONTRA KINTARO: ↑ ↓ ↓ → → y Select.
LUCHAR CONTRA SHAO KHAN: → ↑ ↑ → ← y Select.
MORTAL KOMBAT III
FATALITIES:
LIU KANG: → → ↓ ↓ A. A cualquier distancia.
SINDEL: R L L L X. Pegado.
CIRAX/PIT: L R L R (muchas veces). Pegado.
MORTAL KOMBAT II - ESTRATEGIA
GANARLE A KINTARO
1 - Andá hacia la izquierda y ponete a un paso del límite de la pantalla.
2 - Tirale un arma "voladora". Si tenés suerte, Kintaro va a saltar encima tuyo, dañándote. Si estuviste en

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de diciembre del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

la posición correcta, va a dar un paso hacia la izquierda y va a gritar.
3 - Si sale para la derecha, quiere decir que tenés que estar más lejos del límite de la pantalla.
4 - Acercate inmediatemente y pegale hasta que muera. Si está en el límite de la pantalla no va a poder defenderse.
Bueno, esto fue todo. Espero que les haya gustado. CHAUU!

Sebastián Cámara
Canelones (Uruguay)

Hola amigos gamemaníacos!!!
Soy Nico de Córdoba y les escribo para contarles muchas cosas, la primera es que me regalaron un hermoso videojuego, no es una playstation, pero está buenísimo. Es un Game Boy Color, con un juego El Game and Watch Gallery 3 y próximamente el Pokemon, creo que el yellow.
Les cuento que me lo compró una tía de Bs. As. que se fue a EE. UU., me iban a mandar uno blanco y negro usado (por una prima que ya no lo usa) pero después de muchas idas y venidas me compraron el color (creo que cualquiera hubiera estado bueno, porque el blanco y negro tenía como 20 cartuchos).
Bueno, ahora paso a los trucos.
EL QUINTO ELEMENTO (**PC**)
PASSWORDS:
RALPH: Selección de nivel.
DAVID: Munición infinita.
OLIVER: Todas las armas.
FANETT: Todos los objetos.
BENOIT: Todas las películas.
THIERRY: Enemigos lentos.
JEROME: Escudo.
JOELD: Activa todos los trucos.
THEME HOSPITAL: (**PC**) Andá a la pantalla del Fax y escribí los trucos con el puntero del mouse y luego pulsá enviar.
7827: Después de ganar un nivel, accedés a un nivel para disparar ratas.
2438: Activa los siguientes trucos:
CAPS LOCK +C: Ganar 20.000$
CTRL +: Completar el nivel.
CTRL + M: Ir a la final del mes.
CTRL + Y: Ir a la final del año.
COLIN MACRAE RALLY (**PC**):
Ponelos en lugar del nombre
BACKRAGAIN: Pistas sentido contrario.
BEEFCAKE: Toyota Célica.
BORROWERS: Modo micromachines.
DARKSIDE: Circuitos nocturnos.
DELOREAN: Coches que flotan.
GIANTLEAP: Poca gravedad.
HIPPO: Coche milenium.
INTHECLOUDS: Circuito en las nubes:
QUARRYVILLE: La cantera.
TROLLEYPARKE: Circuito de las truchas.
WILDAYWORLD: Circuito espacial.
AGE OF EMPIRES II RISE OF ROME Los mando uno al lado del otro para ahorrar espacio). Para Juan M. Carranza.
Aprieten ENTER y coloquen los códigos.
PEPPERONI PIZZA; WOODSTOCK; QUARRY; COINAGE; STEROIDS; REVEAL MAP; NO FOG; PHOTON MAN; BIGDADDY; BIG BERTHA; E=MC2 TROOPER; JACK BE NIMBE; MEDUSA; FLYING DUTCHAMAN; ICBM; HOYO HOYO; GAIA; HOMERIN (ganar nivel); RESIGN (perder nivel); HARI KARI; DIEDIEDIE; KILL# (matás al jugador#); DARK RAIN; BLACK RIDER; I AM GOD; IDORULES; TOUR DE FORCE.
BEAVIS AND BUTT-HEAD. Yo llegué hasta el Password:
7VKvB CxZ4E + f4Xb Por favor, que alguien me mande como pasarlo más lejos (es la parte donde hay que sacarle la parte del folleto de la cabeza al director, y en la parte de química no sé cómo desconectarlo al lanzador de rayos), o por lo menos una password más avanzado:
Trucos para el GOOFY HYSTERICAL HISTORY TOUR. (Mega) y trucos para el INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE. Para jugar "con" y no "contra" los ALL STARS.
DARK EARTH (**PC**): SUPER TRUCO: Pongan el juego en pause y escriban FORTY TWO (Todo en mayúsculas) y presionen ENTER. Aparecerán las palabras "EASY MODE ON". Luego de haber hecho esto presionando "CTRL + D" la salud de Arkhan subirá al tope y apretando sólo "D" la salud de los oponentes de Arkhan bajará a 1.
Aprovecho para agradecerles por publicar mi carta con la estrategia del RESIDENT EVIL 1 toda completa. Sin otro particular, chau! Hasta pronto.

Nicolás Alvargonzalez
Córdoba (Capital)

Amigos de Action Games:
Me llano Santi Jolly y vivo en Bella Vista. Tengo 11años y un playstation. Quería pedirles trucos para Silent Hill y también para V-Rally 2.
Ahora unos trucos para:
Need for Speed 4 - Hig Stakes (**PLAY**):
GANAR FACILMENTE:
Seleccioná modo torneo o eventos especiales y pulsá START para comenzar la carrera.
Antes de que aparezca la pantalla de carga, presioná:
← ■ ● hasta que comience.
DOS NUEVOS VEHICULOS:
Poné tu nombre como HOTROD, aparecerá un auto llamado TITAN.
Si utilizás tu nombre como WHIRLY conducirás un helicóptero de la policía.
EL MAS RAPIDO:
Poné tu nombre como FLASH y tendás un auto llamado PHANTOM.
TODOS LOS AUTOS DE POLICIA:
Poné tu nombre como nf pd.
Y para usar el Porche o la Lamborgini tenés que arrestar a 10 autos (en la modalidad Hot Pirsuit).

Santiago Jolly
Bella Vista (Bs. As.)

Cartas Gamemaníacas

Revista Action Games:
Son la mejor revista de América y del mundo. Les quiero comentar que tengo una SEGA MEGA DRIVE y no tengo ningún cartucho, y espero que esa sorpresa me la den ustedes.
Bueno, les cuento que soy hincha fanátido de la Action Games, del Tacuarembó Fútbol Club y la Selección Uruguaya. También quiero decirles que no tengo cartucho porque no tengo recursos económicos para comprarme. Por eso les escribo para ilusionarme un poco, pero eso está en ustedes. También espero que la redación me contestara cómo podría conseguir algunos números de su revista, tanto viejas como nuevas.
TRUCOS ***SNES***;
I S S S DELUXE ARBITRO PERRO: en el control 2 hacé=
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, B, A. Si te salió bien oirás un ladrido.
N64
ARMORINES: RN
PANTALLA CHEAT: SKIPPY: Todas las armas.
LORDED: Cheats disponibles.
GOLDENPIE: Elegir mujer.
GOODES: Invencibilidad.
Un amigo y yo les dejamos unos desafíos: en el juego DOOM de SNES, cómo ser invencible, traspasar paredes, abrir todas las puertas, todas las armas y municiones, etc.
Y en el juego STREET RACER de Mega, cómo sacar las pantallas secretas y a los personajes secretos.
P.D.: Sería el orgullo más grande para mí, salir en su revista, más todavía ser sorteado en uno de sus concursos.
Los quiero mucho Action y sigan así.

José Gutierrez
Tacuarembó (Uruguay)

Hola gamemaníacos:
Me llamo Nicolás Martínez, tego 11 años y vivo en Canelones, Uruguay. Soy re-fanático de la play y de los Resident Evil. Pasemos a lo importante:
PLAY STATION:
FIFA 99 - Para el dinero ilimitado, tenés que ir a pantalla de editar y hacé L1, L2, R1, R2, ●, X, ■, ▲, Start y Select.
MARVEL SUPER HEROES V. STREET FIGHTER: Meg Zangief - Select y cualquier botón sobre Blackheart.
Hombre araña armadura: Select y cuaquier botón sobre hombre araña.
U.S. Agent - Select y cualquier botón sobre Vega.
Shadow Charlie - Select y cualquier botón sobre Dhalsim.
Mephisto- Select y cualquier botón sobre Omega Red.
Meg Sakura - Select y cualquier botón sobre Hulk.
Vigilante 8 - son todos Passwords.
I WILL NOT DIE (invecibilidad)
REDUCE GRAVITY (gravedad reducida)
MONSTER WHEELS (neumáticos Monster Truck)
WMNNWLHTSCUCLH (personajes, pases)
Super Nintendo - **The Mask**
Andá a opción y poné el cursor sobre EXIT y hacé A, B, X, Y, L, R, L, A y B.
N.64 - **Turok 2 : Speed of Evil**
Andá a ENTER CHEAT y poné el passwords BEWAREOBLIVIONISATHD.
Me despido y espero que los trucos que mandé les sirvan.
Por favor publíquenme. ¡CHAU!

Nicolás Martínez
Canelones (Uruguay)

Trucos de Playstation:
SMALL SOLDIERS:
Passwords:
Gorgon: X X ▲ ■ ■ X ● X
Dimensional temple: ■ X ▲ ■ ■ ■ ● X
Floating Fortres: ● X ▲ ■ ■ ● ● X
Spirit Bag: ▲ X ▲ ■ ■ ▲ ● X
Garrison: X ▲ ▲ ■ ■ X ■ ■
Todas las armas: ▲ ▲ ● ● ● X ● X
Space ship: ● ■ ▲ ■ ■ ● ▲ X
Ulmaen Fier: ▲ ● ▲ ■ ■ ▲ X ■
URPRISING
Paswords de nivel
Level 2 : ← ← ↑ ▲ ▲ X ■ ●
Level 3: ↓ ↓ ■ ▲ ↓ ▲ ↓ ▲
Level 4: ● ● ● X X ↓ X ●
Level 5: → → ▲ ■ ▲ ← → ▲
Level 6: ↑ ↓ ▲ ■ X ● ← ←
Level 7: ▲ ■ ← ← → ↑ ↓ ●
Level 8: ▲ ▲ ■ ● ↑ ↑ ■ ■ ●
Level 9: ← ← → ↑ ↑ ■ ■ ●
Hola, me llamo Nicolás Nogueral tengo 13 años y me gustaría saber trucos de Mortal Kombat 3 Ultimate y de Spiderman. Espero que publiquen los trucos que les mandé. Hasta la próxima.
Esperen otra carta mía, porque no dejaré de escribir.

Nicolás Nogueral
Malargüe (Mendoza)

¡Hola queridos amigos de Action Games! Soy yo de nuevo, Cristian Boretto.
Primero que todo quería pedirles disculpas por los dos o tres meses en que no les escribí. Bueno, paso a lo más importante: LOS TRUCOS.
SYPHON FILTER 2: Modo experto: en la pantalla principal mantené apretado ↑ L1 R2 Select ● X ■.
Modo Super Agente: hacé pausa, seleccioná "Weaponry" y mantené apretado L2 Select ● ■ X. Si lo hiciste correctamente se escuchará un ruido. Luego entrá en el menú de opciones y elegí "Cheats".
Seleccionar Misión: Hacé una pausa, seleccioná la opción "Map" y mantené apretado R L2 R2 ● ■ X.
COOL BOARDERS IV:
Todas las tablas, los jugadores Pro y las montañas: Poné "ICHEAT" como tu nombre, se oirá una frase.
Todos los eventos especiales: Poné "IMSPECIAL" como tu nombre, si funciona, se oirá una frase.
CRASH TEAM RACING:
Invencibilidad: En el menú principal mantené L1 y R1 y presioná ↑ ↑

Cartas Gamemaníacas

↓ → → ↑.
Jugar con Ripper Roo: en la pantalla principal mantené L1 y R1 y presioná → ● ● ↓ ↑ ↓ →.
Jugar como N. Trophy: en la pantalla principal mantené L1 y R1 y presioná ↓ ← → ↑ ↓ → →.

MEDAL OF HONOR:
En el menú principal entrá a Options y después a Password. Ahí ingresá cualquiera de los siguientes nombres para activar los trucos.
American Movie Mode:
SPRECHEN
Galería de Imágenes:
DWIGALLERY
Historia de Victory Day:
VICTORDAY
Invencibilidad: MOSTMEDALS
Municiones Ilimitadas:
BADCOPSHOW
Fuego rápido: ICOSIDODEC
Disparos reflejados: GOBLUE
Modo Wire Frame: TRACERON
Making of nivel 1: INVASION
Making of nivel 2: BIGGRETA
Making of nivel 3: DASBOOT
Making of nivel 4: STUKA
Making of nivel 5: KOMET
Making of nivel 6 y nivel 7:
TWOSIXTWO
Foto de Adrián Jones: AJRULES
Fotos del equipo de desarrollo:
DWMOHTEAM.
Bueno, esos fueron los trucos por este mes. Ahora van los desafíos. Quisiera que me digan dónde puedo encontrar a los Guardian Force Doomtrain y Tombery en el Final Fantasy VIII ya que son esos los últimos que me faltan.

Cristian Boreto
Galvez (Sta. Fe)

¡Hola! banda. Soy Jorge Luis Díaz y vivo en la provincia de Catamarca, en la Capital. Les escribo para contarles que me gusta muy mucho la revista de Uds. y los felicito por su 8° año; les quiero mandar varios trucos (**SEGA**).
Fatalitys
Jade: Y Y Y B Y (pegado al oponente)
Nightwolf: Sostené apretado B, ↑ ↑ soltá B ← → B (pegado al oponente).
Jax: Y B Y Y C (a media pantalla).
Striker: → → → C (una pantalla).
Striker: ↓ → ↓ → B (pegado al oponente).
Les pediría por favor si hay la posibilidad de enviarme algunos trucos de Tomb Raider 4 para PC y Mortal Kombat Trilogy para Playstation.
Un saludo grande.

Jorge Luis Díaz
Catamarca (Capital)

Hola: me llamo Pablo Fernandez y tengo 11 años. Voy a dar unos trucos para Playstation y PC.
MK4 ***PLAYSTATION/PC***
Arrojar arma: ↓ ← + PA
Skull Fireball: → → + GA
Telestomb: → ↓ + PB
DASH KICK: ← → + PB
Air Throw: Presioná BL cerca de tu oponente a media altura.
Robar el arma del rival: → ← + GA
Me despido.

Pablo Fernández
Chacarita (Bs. As.)

Hola ACTION GAMES y amigos Gamemaníacos:
Mi nombre es Julio Marquez, vivo en Río Gallegos y es la primera vez que escribo a la revista. Tengo una PC y un Sega Genesis.
Estos trucos son para ***PC*** y ***PlayStation***
Tecleá en la pantalla de trucos que se encuentra dentro de las opciones de juego.
MOMONEY: Fondos limitados.
BURNABY: Campo EAC.
HOOLIGAN: Equipos Bonus.
SIZZLE: Modo rayos.
DIZZY: Modo alienígena.
LIGHT SOUT: Modo fluorescente.
Quisiera que algún gamemaníaco me mande trucos para PC: NBA LIVE 2000 y CARMAGEDDON I, II.
Bueno. Chauuu!
P.D.:¡Por favor! publiquen mi carta.

Julio Marquez
Río Gallegos - Santa Cruz

Hola Action Games:
Me llamo Ariel J. Montaña y es la cuarta vez que escribo. Les mando estos trucos para (***Playstation***):

3XTREME:
Jugadores ocultos y vehículos.
En el menú principal, ubicate sobre Memory Card y presioná → para acceder a una opción secreta llamada Codes. Luego, presioná X e ingresá cualquiera de los siguientes password para activar los trucos.
Correr como Geep: geep
Correr como Lugnut: lugnut
Correr como Nyub: nyub
Correr como el Red Car: red-line
Correr como el Blue Car: blue-line
Correr como elWhite car: whitline
Correr como TP: tp
Acceder a todos los aliens: astromen
Acceder a todas las pistas de exhibición: vouyeur
Ver el video oculto Ultraspark.
En el menú principal, ubicate sobre Memory Card y presioná → para acceder a la opción oculta Codes. Luego, presioná X, ingresá la password ultraspank y volvé a presionar X. Ubicate sobre options, presioná → y verás que una opción oculta de Ultraspank Video aparecerá. Para poder verlo, presioná X.
Para Rodrigo Carbonell y Parry Damián I Perez, de la edición 95.

SILENT HILL:
En la habitación de los horóscopos, el código que va es: 648 y no 371 como está en la guía de Action.
Por favor, publiquen mi carta.
Saludos a: Hernán Figueredo - Zacarías Gimenez - Hugo Gimenez - Claudio y Fernando Bobadilla - Javier Montaña - Daniel Montaña y Ramón Montaña "Neno".
Chau, la revista está muy buena. Hasta la próxima.

Ariel J. Montaña
Lanús Oeste (Bs. As.)

Cartas Gamemaníacas

Banda, les agradezco la revista que me mandaron. Bueno, al final les iba a pedir que por favor me manden una carta si gano algo, porque uno pierde las esperanzas. Bueno, no sé como agracecer toda la información que me han dado. Por favor, quiero que pasen más guías sobre juegos de **PC** (especial: Age of Empires, Los Sims. Conan and Conquer, etc.)
Les paso algunos trucos para:
Start Craft: presioná enter.
POWER OVERWHELMING: pasa a modo Dios,
OPHELIA: Elegís el nivel .
MODIFY THE PHASE VARIANCE: para construir cualquier estructura.
FIFA 2.000:
Plata ilimitada: MOMONEY
Modo Alien: En el menú principal tecleá DIZZI
Bueno, por favor publiquen los trcos, les voy a escribir otra vez.
Chau, chau, chau.

José Villanueva
Ciudad de Mendoza

Hola, me llamo Javier y me encanta su revista, quería darles algunos trucos para **FIFA 95** de la consola ***SEGA GENESIS***.
EQUIPO IDEAL:
En opciones Presionar AA.BB.C-C.AA.
Super potencia: B.A. 8 veces B.
Super arquero: 5 veces A. 5 veces B.
Super ataque: 5 veces A., B, C.
Super defensa: 5 veces B, C.
Pared invisible: CCC.B.AAA.B
Super efectos: B.A.C.B.CC.
Penales: A.B.A.C.A.B.
Luego en donde dice formación, presionar A y aparecerá CHEATS con el direccional elegís para qué equipo van los trucos.
Bueno, me despido hasta la próxima carta.
CHAU.

Javier Gambazzi
Banfield (Bs. As.)

Hola amigos de Action Games. Soy Alan Alexis Roccaro y como a ustedes, me gustan mucho los videogames. Tengo una playstation y me gusta mucho. Me gusta mucho Lara Croft, Regis (la del Dino Crisis) Jill Valentin, Clarke Redfield, Rebeca y otras mujeres guapas en 3D. Bueno, bueno. Ahora les doy trucos para ***Playstation***.
Passwords
The lost world Jurassic park
1 Nivel - T-Rex muerte...
▲▲■■●X▲X■●●■
2 Nivel - Compsognathus chiquito pero fuerte.
XX●●●▲▲▲XX■●
3 Nivel - Human Hunter Meta tiro nomás.
▲▲■●XX▲X●▲●■
4 Nivel - Velociraptor ¡¡¡Lucha a muerte!!!
●●●●▲X■▲■●▲X
5 Nivel - T-Rex La gran catástrofe.
▲▲■▲▲■▲x■▲●■
6 Nivel - Human Prey Muerte en forma de dinosaurio
T-Rex 20 vidas. Human Prey 20 vidas.
▲▲■■x■▲■x●●●
●●XX■x▲xx▲▲▲
Quiero agradecer a Hernán Jorge Kralj por las estrategias de Resident Evil 2, porque gracias a ellas me lo dí vuelta todo el juego ¡¡¡HAA!!!! si alguien quiere estrategias de RESIDENT EVIL 2 como los pibes Edgardo vera y Daniel Covertini, yo se las mando.
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
GOKOU
KAME HAME HA con S GOKOU
← → Magia ●
Patada circular ← → X
Combo patadal → ↙ ↘ X
GIÑU
Cambio ← → ●
Patada bicicleta ← → x
Poder ← → ●
MAJIN BOO
Latigo ← → ■
Combo Poder ← → x
Poder ← → ●
DABURA
Tirar la lanza ← → ▲
RAYO R R R N
Bueno, acá termino por ahora. Después mando más trucos. Chau, chabones gamemaníacos hasta el próximo mes.

Juán Alexis Roccaro
Valentín Alsina (Lanús Oeste)

Queridos amigos gamemaníacos:
¿Cómo andan por ahí?. Yo soy Javier Arévalo, tengo 14 años y una playstation. Yo compro su revista todos los meses, porque es la mejor del mundo y a mí, a veces, mis amigos, me prestan revistas españolas y sinceramente, no le llegan a los talones. Bueno, vamos a los trucos.
Playstation
Colony Wars: Med sun
Activar opción de Cheats
En el menú que dice "Magenta Station" apretá los siguientes botones R2, R2, L2, R1, R1, Select, Select.
TRUCOS
Este código lo tenés que usar en el menú de cheats, poniendo las palabras, ¡ojo!, respetá las mayúsculas y minúsculas:
Todas las armas - ARMOURY
Invencible - AGUARATE
Iznogoud :
Passwords:
NIVEL ← - CORROD
NIVEL 2 - FISCHE
NIVEL 3 - GOGONO
NIVEL 4 - EXTERN
NIVEL 5 - XFILES
NIVEL 6 - GOTERR
NIVEL 7 - SPECTR
NIVEL 8 - PICNICI
NIVEL 9 - POILUS
NIVEL 10 - FEDOPO
NIVEL 11 - FOURNO
NIVEL 12 - DIKEPI
NHL open ice challenge.
Escribí estos códigos en la pantalla que dice "tonight's game".
Modo cabezones: ↑, pase, turbo
Modo cabezita de bebe: turbo, tur-

Cartas Gamemaníacas

bo, ↑, lanzar, lanzar, ↑
Arquero cabezón: pase, pase, turbo, lanzar, pase
Duende: ↑, ↑, ↓, ↓ turbo
Super velocidad.
Mantengan apretado ▲+■+start + select, mientras está cargando el juego
Bueno, esto es todo por esta carga (que de seguro no será la última).
Los felicito por su revista y publiquen mi carta que es la 3º (por si les interesa, también me publicaron las 2 anteriores). Chau!!!

Javier Arévalo
Ciudad Evita - Bs. As.

Hola Gamemaníacos:
Soy Lucas Alberto Camargo, tengo 11 años y es la primera carta que les escribo, bueno los trucos que paso ahora son todos de *Mega*:
Sonic 1: Selección de niveles: ↑ ↓ ← → A + START
Las 1000 caras: C↑ C↓ C← C → A + START
NOTA: Para hacer el truco hay que tener presionado el A.
Sonic 2: escuchá los sonidos
19, 65, .9, 17:
4, 1, 2, 6: las 7 esmeraldas juntas (con sorings te convertirás en Supersonic)
1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4: las 1000 caras.
Sonic 3: cuando aparece Sonic, rápidamente presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ y si escuchás un ring es que el truco salió. En sound test escuchá 2, 4, 5, 6 y tendrás las 7 esmeraldas reunidas.
UMK 3: Cheats, Killer y Secrets: B A ↓ ← A ↓ c → ↑ ↓
También sirve A C ↑ B ↑ B A ↓
Fatalitys 1 iller codes:
Zub-Zero: Y (a 3 pasos)
Cirax: Y (pegado)
Reptile: B + ↓ (un salto atrás)
Classic Zub-Zero: X (pegado)
Smoke: ↓ + B (un salto atrás)
Scorpion: Y (pegado)
Sonya: ↓ Y (un salto atrás o media pantalla)
Sector: B (a 3 pasos)
Nightwolf: B (pegado)
Jax: B (pegado)
Kung Lao: ↓ (a 1 paso)
Liu Kang: C (cualquier distancia)
Shang Tsung: sostener A por 3 segundos y soltarlo pegado.
Ermac: B (a 3 pasos)
Mileena: C (lejos
Fatalitys 2 killer codes:
Zub-Zero: Y (pegado)
Reptile: B Z (a tres pasos)
Sector: B (a un salto atrás)
Nightwolf: X C un salto atrás
Jax: C (un salto atrás)
Kung Lao: X (a un paso)
Shang Tsung: Sostener A por 3 segundos y soltarlo a un paso
Ermac: Z (pegado)
Smoke Humano: Z (pegado)
Mileena: A (pegado)
Kano: Sostener A por 3 segundos y soltar pegado
Kabal: B Z C pegado
Sindel: B (a 3 pasos)
Bueno, ahora algunas brutalitys que me salieron:
Rain: X X B C Z B C C Z B X A X
Reptile: X B Z Z B X A C C B A
Striker: X A Z C X A C C Z X Z
Jax: X X X B A X X X B A X X
Nightwolf: X X Z C C B B A A X Z
Jade: X C X A Z Z C B B X X Z
Noob-Saibot: XCABCZXXABCZ
Sonya: X C B X C B X A B Z C
Zub- Zero: X C Z A X Z Z X X A X
Kung Lao: XACZBXACZBXX
Kitana: X X B Z B C B A B X B Z
Scorpion: X X B Z Z C Z X X A X
Smoke: X C C Z B Z B A A X B B
Smoke Humano:XXBCZXZXZAC
Liu Kang: X A X B C Z C Z A A X
Shang Tsung: X B B B C X A A B B B Z
Stage Fatalitys:
Scorpion: → → ↑ ↑ A
Cirax: Y B Y
Zub-Zero: ← ← ↓ → Z
Sindel: ↓ ↓ ↓ A
Reptile: B Y B B
Kung-Lao: ↓ ↓ → → C
Kabal: B B B Z
Smoke: → → ↓ C
Smoke Humano: → → ↑ ↑ A
Friend Ships:
Cirax: Y Y Y ↑
Kung Lao: Y A Y C
Sindel: Y Y Y Y Y ↑
Friend ships killer codes:
Sindel: ↑
Cirax: ↑
Liu Kang: ↓ Y
Zub-Zero: ↑ Y
Sonya: ↓ Y
Bueno, eso es todo, quisiera trucos para Sonic y Knuckles.
Estos no son todos los trucos, cuando mande la segunda carta les doy los otros trucos. Lo último, por favor publiquen mi carta.
Bueno, ¡Hasta la próxima!.

Lucas Alberto Camargo
Morón (Bs. As.)

Hola estimados amigos de la banda de Action Games.
Primero que nada quiero felicitarlos por sus ocho años, y por muchos más, y en segundo lugar les quiero agradecer por las revistas que me enviaron y por los juegos de Playstation, muchas gracias por todo y me disculpo si provoqué alguna molestia.
Mi nombre es Mauricio Techera y soy de Uruguay R.O.U., y quiero contarles que me siento contento de formar parte de esta revista que por muchos años me acompañó y espero que por muchos más. Ahora les mando estos trucos...
Fluid (*Playstation*)
Un truco de oro: Este truco no consiste en pasar de nivel o ser invencible. Cuando digo que es de oro, lo digo porque es así, simplemente te hace ser de oro. En la Pantalla del menú principal pulsá : ↓ ↑ → ← ■ rápidamente y escucharás un sonido que confirma el código. Cuando comiences a jugar verás como tu delfín es bastante más valioso, de oro macizo.
Pocket Fighters (*Playstation*)
Dos nuevos personajes. En estos

Cartas Gamemaníacas

juegos de lucha es preferible siempre tener un montón de personajes dónde elegir, por aquello de aumentar la emoción. Por esta razón decidí ofrecerte dos de los más conocidos por los amantes de las peleas: Gouki y Dan.
Para obtenerlos andá a la pantalla de selección de personajes, poniéndote sobre Ryu y pulsando ← obtendrás a Gouki. Si preferís a Dan, sitúate sobre Ken y pulsá → .

Después de todo esto quisiera solicitar algunos trucos o estrategias de estos juegos...
Riven Sequel to Myst (***PC***). ¿Cómo logro activar el código de las mini cúpulas que se encuentran en cada una de las islas?. Ya que no logro descifrar el código que se encuentra en un libro, que está en la isla con un gran cráter en el centro.
Resident Evil. Code Verónica (***Dreamcast***). Trucos para este excelente juego.
Resident Evil 1 (***PC***). Trucos de cómo obtener municiones infinitas o salud infinita.
Tomb Raider 4: The Last Revelation (***PC***). Análisis o trucos.
Eternal Champions: Challenge from the Dark Side (***Sega CD***). Todos los movimientos de Vicious Overkills, Shocking Sudden Deaths, Ultra - Personal Vendettas y Brutally Graphic Cinekills.
Dino Crisis (***PC***). Análisis o trucos para las armas infinitas.
Resident Evil 2 (***Nintendo 64***). Para obtener municiones infinitas o salud infinita.
Tomb Raider 3: Lost Artegact (***PC***). Análisis o trucos.
Egipto: La Tumba del Faraón (***PC***). Análisis del juego.
Muchas gracias por su atención, amigos Argentinos, y arriba la banda.

Mauricio Techera
Montevideo (Uruguay)

Hola Action Games y gamemaníacos:
Soy Jusús Alberto Damián Bidone y les escribo mi novena carta junto a mis hermanos Leonardo Raphael Moisés y Miguel Angel Facundo, que me ayudan a recopilar los passwords y trucos de los juegos de Sega Genesis que tengo en varios cuadernillos (consola que se rompió en el trayecto de la mudanza Capital Federal-Córdoba).
Bueno, ahora les hago una pregunta a ustedes redactores o alguien de la revista o algún gamemaníaco.
1 - ¿Cuánto hay de cierto que Nintendo planea o está planeando largar en los próximos, un nuevo video juego portátil llamado Game Boy Pocket Advance, con el título "Alone in the Dark"?.
2 - ¿Diferencias y similitudes con el clásico Game Boy?.
También felicito a ustedes (señores redactores, directores, editores, etc.) por hacer esta revista más espectacular que nunca, mejorando en cada edición, las fotografías, el papel y la información y opiniones dadas y felicitaciones por las 100 ediciones y que cumplan 1 millón más.
Bueno, A continuación van algunos passwords y trucos.
Cool Spot Passwords - ***Mega***
Saltar fases: en pausa tocá: A B C B A C A B C B A C
Elegir fases: en pausa tocá: A A B B C C C C B B A A A A B B C C
Zero Tolerance -Password - ***Mega***
← - L F q 8 * / L h g
2 - P U o P q ■) G q
3 - h F → P - v Z O q
4 - 4 L G P v v Y O ■
5 - q v L 3 C → F E 4
6 - q P 9 L C → f E 4
Aladdin - Truco - ***Mega***
Saltar fase: en el comienzo de la pantalla que querés saltar, ponés pausa y tocá: A B B A A B B A
Lotus II: en la pantalla donde ponés el nombre, poné POD PLEASE en lugar de tu nombre y presioná B; sorpresa aparecerá un juego de disparos!!
Vectorman 2 - Trucos - ***Sega Genesis***
Poné pausa antes de hacer cualquiera de los siguientes trucos:
LLenar Energía: B A B A ← ↑ ↑
Vidas Extras: → ↑ B A ↓ ↑ B ↓ ↑ B
Armas: C A ← ← ↓ A ↓
Seleccionar fase: ↑ → A B A ↓ ← A ↓
Ingresá estos códigos las veces que quieras.
Bueno, me despido, gracias por el tiempo y espacio dado, un saludo a Spunky, Fénix y Rody y aguante Boca y la Action Games, la mejor revista de video juegos.
PD: Publiquen mi carta.
Chau, Chau, Chau, hasta pronto.

Jesus A. D. Bidone
Bº San Martín - Córdoba

Hola, queridos integrantes de Action Games. Les escribo para pedirles si ustedes pueden responderme unas preguntas: ¿Qué es "game shark" y cómo se usa? y si me pueden pasar trucos para el Quick II para Playstation y que publiquen estos trucos:
Playstation - **Twisted Metal 4**
Password: modo Dios. ↓ ← L Y ← →
Star Wars. Episodio I. Jedi Power Battles: jugar como la Reina: terminá el juego con Obi Wan en modo Jedi, luego ubicate nuevamente sobre Obi-Wan y mantené presionado Select, cambiará el gráfico del fondo de Obi Wan a Reina, presioná X y jugarás con ella.
Nota de Redacción: el game shark, es un accesorio que se conecta a tu consola y con el cual a traves de códigos modificás el funcionamiento de los games, para más detalles consultá a nuestros anunciantes, todos tienen teléfono y no se molestan por las consultas.

Facundo E. Gomez Suasnavar
Bº Inmigrantes -Sgo. del Estero

Un gran abrazo a todos y hasta el mes que viene. ¡¡No se olviden de escribir!!
Chau, La Banda

trucos

Digimon World


Playstation

Modo Cheat: (Versión ponja)
Comenzá un juego nuevo e ingresá con cualquier nombre. Después de la presentación apretá ▲ + ■ + ●. Va a aparecer un menú. Soltá los botones y mirá en tu inventario, vas a ver todos los items. Alimentá con algo tu digimon, y si mueve la cabeza apretá inmediatamente ▲ + ■ + ●. Si la mascota come, repetí la operación anterior. Según lo que el bicho haya comido se transformará en un monstruito distinto, y si no te gustó en lo que se transformó, mantené apretados ▲ + ■ + ● luego de la última transformación y dale de comer algo distinto hasta que encuentres una criatura que te cope, y ahí soltá los tres botones.

Supercross 2000


Nintendo 64

Andá a la pantalla del menú principal, apretá C↑, para que aparezca la pantalla de passwords, y digitá:
NOCR4SH: desactiva choques
MOON: gravedad Luna
H34DL3SS: personajes sin cabeza
PLVTO: gravedad Plutón
G14NTS: personajes grandes
V3NVS: gravedad Venus
F4STB1K3: vehículos rápidos
NOOFFTR4CK: desactiva Off Track Reset
S4TVRN: gravedad Saturno
NOR1D3RS: personajes invisibles
BLOCKM3: modo Riders Block You
M4RS: gravedad Marte
MOR3C4MS: todas las cámaras
VR4NVS: gravedad Urano
B1GB1CK3S: vehículos grandes
SK1PP1NGOK: desactiva Skipping Track Reset
JVP1T3R: gravedad Jupiter
B1GSPR4Y: modo Major Dirt Spray
M3RCVRY: gravedad Mercurio

Test Drive Le Mans


Playstation

Vehículos locos:
Auto pizza: Pizza
Nave espacial: MM1
Auto queso: Fromage
Auto torta: Pie
Camión de helados: MM6
Auto loco: MM3
Auto pancho: Hotdog
Submarino: MM7
Micro hippie: MM5
Taxi: MM4

Para hacer una carrera espacial digitá Naimar

Dead or Alive 2


Dreamcast

Menú de trucos: durante el juego poné pausa, mantené apretado L + R y apretá ← B X ← B X ← B X A X.

Selección de fases: en la pantalla New Game, dejá el cursor sobre Options, mantené B presionado por 3 segundos y apretá Y, A, X, B. Ahora mantené presionado X por un segundo y apretá B.

Renovar energías: durante el juego apretá ↓ y rápidamente mantené apretado B + X + Y.

Pausa con pantalla limpia: jugando, pausá y apretá X+Y.

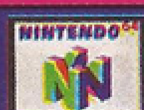
PC
Evolution 2

Saltar diálogos: apretá B antes de hacer cualquier movimiento en la batalla.

Super Ataque: cuando tu personaje saque un arma, mantené presionado A.

Dreamcast
Test Drive 6

Controlar autos (pantalla de informaciones):
en la pantalla de selección de vehículos, elegí uno, y en la pantalla de informaciones, manteneá apretado L1 + R1 y mové el direccional
En el modo Racer Menu, en la pantalla Enter Your Name, digitá:
ERERTH: para ir a todas las fases
AKJCQ: para ganar 6 millones
FFOEMIT: desconectar Checkpoint
RFGTR: modo Stop the Bomber
NOEMIT: habilitar checkpoints


Nintendo 64

Xena Warrior Princess: Talisman of Fate

Durante un combate, mantené apretado A y digitá →→←←→←→ después presioná la secuencia correspondiente:
Personaje resistente: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, Z.
Personaje con cabeza grande: Z
Personajes poligonales: C↑, C↑.
Personaje mortal: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, R. C←, C←, R.


PS one
TENELA!!